LE PREMIER MAGAZINE CULTUREL SUR LA BD ET LES ARTS VISUELS - GRATUIT

BD ★ CINÉ ★ JEUX VIDÉO ★ EXPOS ★ POP CULTURE

ZOO

www.zoolem

L'ÉTÉ DES SUPER-HÉROS

COMIC CON' & JAPAN EXPO

UN NUMÉRO À L'OUEST (ET À L'EST)

TM & © 2012 Marvel & Subs.

N°41 JUILLET-AOÛT 2012 - GRATUIT
www.zoolemag.com
3 760204 580124

© 2011 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. in the U.S. and other countries. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

★ Édito ★

Cet été verra nos écrans envahis par deux super-héros, et non des moindres : Spider-Man (pour un redémarrage) et Batman (pour une fin de cycle). Lequel des deux l'emportera ? On verra, mais Christopher Nolan, pour Batman, semble avoir une longueur d'avance. Toujours est-il que cela nous donne le prétexte parfait pour revenir sur les comics de ces deux héros. Car si des millions de personnes ont vu leurs films, ils sont dix, voire cent fois moins à avoir lu leurs comics. Il se trouve même des gens pour ignorer que ces héros démarrèrent leur carrière sur le papier.

Nous vous proposons donc de redécouvrir leurs bandes dessinées dans ce numéro et à la faveur de l'événement Comic Con' Paris, dédié aux cultures geeks. Celui-ci prend davantage d'ampleur chaque année. Il est adossé au désormais bien installé festival Japan Expo, auquel ce numéro de *Zoo* fait également la part belle puisque nombre de nos pages évoquent des sorties de mangas ainsi que des auteurs qui y seront présents. Bonnes vacances.

LA RÉDACTION

04 - SPIDER-MAN : UN CINQUANTENAIRE VIREVOLETANT

Zoo est édité par Arcadia Media
45 rue Saint-Denis
75001 Paris

Envoyez vos contributions à :
contact@zoolemag.com

OJD PRESSE GRATUITE D'INFORMATION 2009

Directeur de la publication & rédacteur en chef :
Olivier Thierry

Rédacteur en chef adjoint :
Olivier Pisella, redaction@zoolemag.com

Directeur commercial et marketing :
Jean-Philippe Guignon, 01.64.21.96.44
jpguignon@zoolemag.com

Conseillers artistiques :
Kamil Plejwaltzsky, Howard LeDuc

Rédaction de ce numéro :
Hélène Beney, Olivier Pisella, Louisa Amara, Julien Foussereau, Jérôme Briot, Kamil Plejwaltzsky, Olivier Thierry, Thierry Lemaire, Jean-Philippe Renoux, Wayne, Camilla Patruno, Michel Dartay, Boris Jeanne, John Young, Thomas Hajdukowicz, Philippe Cordier, Jean-Marc Lainé, Alix de Yelst, Audrey Retou, Yannick Lejeune

Publicité : pub@zoolemag.com
- Jean-Philippe Guignon, 01.64.21.96.44 jpguignon@zoolemag.com
- Marion Girard, 06.34.16.23.58 marion@zoolemag.com
- Geneviève Mechali-Guiot, genevieve@zoolemag.com

Couverture : Jay Anacleto

MARVEL marvel.com
TM & © 2012 Marvel & Subs.

Collaborateurs : Yannick Bonnant et Audrey Retou

Dépôt légal à parution.
Imprimé en France par ROTO AISNE SN.
Les documents reçus ne pourront être retournés.

Tous droits de reproduction réservés.

www.zoolemag.com

★ Zoommaire ★

numéro 41 - juillet-août 2012

COMICS
08 - **BATMAN,** le justicier septuagénaire
09 - **MARINEMAN :** le blond écolo
10 - **IVAN REIS :** invité d'honneur au Comic Con' de Paris

MANGAS ET ASIE
12 - **JENNY** et les contes perdus
14 - **HADÈS :** un manga d'enfer ?
16 - **RED RAVEN :** licence to kill
18 - **DEFENSE DEVIL :** le démon sympa
19 - **COQ DE COMBAT :** le karaté du chaos
20 - **GEONBAE :** à la découverte des alcools coréens
22 - **WAKFU,** le phénomène continue
24 - **YOSHIKI TONOGAI :** survivre aux péchés d'adolescence
26 - **A CERTAIN MAGICAL INDEX :** super-science contre magie
28 - **BLEACH :** deux inédits pour Japan Expo
30 - **CHRONIQUES**

ACTU BD
32 - **SOLEIL CELTIC :** passe-moi le Celte !
34 - **LES DERNIERS ARGONAUTES :** les hommes sans gravité
35 - **FIREWALL :** laissez-vous contaminer
36 - **ESTEBAN :** de l'océan à la prison
37 - **CHEVALIERS :** les chevaliers de la table de jeu
38 - **FERNEY-VOLTAIRE :** tout sauf naïf
40 - **EN SILENCE :** chut ! d'eau
42 - **COMPLAINTE DES LANDES PERDUES T.7**
43 - **HERAKLES :** avance, Hercule !
44 - **CHRONIQUES**

RUBRIQUES
45 - **JEUNESSE :** Kid Paddle, Touillon
48 - **LABORATOIRE :** La Ballade de Magdalena
50 - **REDÉCOUVERTE :** Max et les Maximonstres
51 - **ART & BD :** Industriel, de Zezelj

CINÉ & DVD
52 - **THE AMAZING SPIDER-MAN :** renaissance ou opportunisme ?
53 - **LE LORAX :** relooking extrême
54 - **REBELLE :** mère et fille

JEUX VIDÉO
56 - **GRAVITY RUSH :** vertiges gravitationnels
58 - **LOLLIPOP CHAINSAW :** gore bonbon

Prochain numéro de Zoo : le 3 septembre 2012

INTERVIEW DE TONOGAI : PAGE 24

Le logo « coup de cœur Zoo » distingue les albums, films ou jeux vidéo que certains de nos rédacteurs ont beaucoup appréciés.

Retrouvez quelques planches de certains albums cités par Zoo à l'adresse www.zoolemag.com/preview/ Le logo ci-contre indique ceux dont les planches figurent sur le site.

Zoo est partenaire de :

la cité internationale de la bande dessinée et de l'image

Forum des images

SPIDER-MAN : UN CINQUANTENAIRE VIREVOLTANT

TM & © Marvel & Subs.

Si tout le monde connaît Spider-Man de nom et de vue, moins nombreux sont ceux qui ont lu ou lisent ses aventures. Popularisé dans les années 70 en France avec le magazine *Strange*, qui vend plus de 100 000 exemplaires chaque mois à ses beaux jours, le succès de Spider-Man en bande dessinée a décliné. Il a pourtant eu (et probablement aura de nouveau) de très belles périodes qui méritent qu'on s'y replonge.

Le personnage de Spider-Man est né en 1962, sur une idée de Stan Lee et un *design* de Jack Kirby, par ailleurs co-créateurs des Fantastic Four, X-Men, Hulk, Thor et bien d'autres. Si Kirby est le créateur du *design* du personnage, le dessinateur initial de la série sera cependant Steve Ditko, au graphisme plus rond et doux. Spider-Man apparaît dans le mensuel *Amazing Fantasy* n°15 et c'est un hit instantané, ce qui lui vaut de gagner son propre magazine dès l'année suivante.

Le look du personnage est une trouvaille en lui-même, et il n'est qu'à voir la réaction de jeunes enfants encore aujourd'hui devant cette silhouette rouge et bleue, fluide et aux grands yeux blancs émouvants (même si dénués de pupilles) : les jeunes lecteurs l'adoptent aussitôt après l'avoir découvert. Une tentative ambitieuse de changement de costume dans les années 80 se soldera d'ailleurs par un retour en arrière. Le concept du personnage est lui aussi audacieux et emblématique des personnages Marvel de l'époque de Stan Lee : celui du héros « à faiblesse ». Peter Parker est un étudiant un peu gringalet, bon en classe mais ayant de ce fait peu d'amis, sans le sou, constamment avec des problèmes de cœur, et qui vit seul avec sa vieille tante car ayant perdu ses parents jeune. En tant que héros, il est incompris du public et de la presse – le journaliste J. Jonah Jameson s'acharne à le dénoncer comme une menace – et il est constamment pourchassé par la police. Peu sont ceux qui reconnaissent sa vraie nature héroïque. Ceci permet de créer immédiatement un lien entre le personnage et ses lecteurs adolescents ou jeunes adultes – eux-mêmes éternels incompris.

TM & © Marvel & Subs.

PÉCHÉ ORIGINEL

Spider-Man acquiert ses pouvoirs à la suite de la piqûre d'une araignée ayant séjourné au milieu d'une expérience radioactive. Mais c'est véritablement par la suite qu'il prend sa vraie dimension de héros : peu après l'acquisition de ses pouvoirs et alors qu'il fanfaronne sur un plateau de télévision, il ignorera et laissera s'échapper un voleur… qui par la suite assassinera son oncle lors d'un cambriolage. Peter Parker en ressentira un profond remords et la conviction que : « *de grands pouvoirs engendrent une grande responsabilité* », leitmotiv de la série, une ligne directrice qui empêchera à maintes reprises Peter Parker de « jeter l'éponge », quand bien même la situation lui semblera désespérée. Leçon de morale également aux adolescents qui est qu'en devenant adultes, la fanfaronnade doit laisser place à la maturité, à la responsabilité et au sacrifice. L'impact du « péché originel » de Peter Parker perdurera tout au long de sa carrière. C'est d'ailleurs un artifice propre à bien des héros de Stan Lee, qui sont à l'origine « responsables » de leur situation et de leur état : les Fantastic Four acquièrent leurs pouvoirs parce qu'ils décident de voyager dans l'espace au mépris des rayons cosmiques ; Tony Stark / Iron Man, parce qu'il fabrique des armes et s'aventure dans la jungle au beau milieu d'un conflit ; Bruce Banner / Hulk, parce qu'il expérimente des bombes gamma. Là où un Superman, un Green Lantern ou un Batman, chez l'éditeur concurrent DC, voient leurs pouvoirs arriver sur eux comme un « don du ciel », les héros marvéliens doivent payer les conséquences de leurs propres actions et cherchent constamment une sorte de rédemption.

Pendant des années et sous la plume de scénaristes et dessinateurs de qualité, au premier rang desquels Stan Lee lui-même, Spider-Man rencontrera une ribambelle d'adversaires bariolés, certains mémorables, d'autres oubliables mais toujours divertissants. Écrivant près de 100 des premiers épisodes, Stan Lee excelle dans l'art de mélanger action, pathos et humour, et surtout multiplie les intrigues emmêlées : ainsi, il est fréquent que Peter Parker, l'alter ego du personnage, ait à souffrir des frasques de Spider-Man : accaparé qu'il est par ses activités super-héroïques, Peter connaît des problèmes avec ses copines, ses études, son travail…

Dans les années 90, une tentative de « faire évoluer » le personnage se soldera par un échec cuisant et une perte d'intérêt notable : Peter se marie et file le parfait amour, il est diplômé et obtient un bon job, sa femme est un *top model* renommé qui gagne beaucoup d'argent, et la police comme la presse le laissent tran-

quille. Bref, le côté « *winner* » du personnage est mis en avant alors que c'est son côté « *loser* » et « Caliméro » qui faisait tout son attrait. Après de longues années, il sera donc décidé de « dé-marier » le personnage. (Il va bientôt se marier de nouveau, ce qui en dit long sur les errements éditoriaux au sein de Marvel actuellement.)

Plus récemment, le personnage a également rejoint les rangs du groupe Avengers, ceci afin d'augmenter les ventes de cette série ; événement regrettable dans la mesure où Spider-Man a toujours été un personnage solitaire et incompris. Un principe qui fut établi par Stan Lee dès *Amazing Spider-Man* n°1, dans lequel celui-ci tente de rejoindre l'équipe des Fantastic Four, avant de comprendre que la participation à ce genre de groupe n'est et ne sera jamais pour lui.
Parmi les événements et évolutions notables du personnage, on notera la mort de Gwen Stacy, petite amie de longue date de Peter, suite à un combat de

TM & © Marvel & Subs.

Spider-Man avec le Bouffon Vert (*Amazing Spider-Man* n°103, 1973). C'est après cet événement que Peter se mettra à côtoyer Mary-Jane Watson, qui deviendra sa nouvelle compagne attitrée.

En 1984, lors de l'événement *Secret Wars*, décision est prise d'expérimenter un changement de costume pour le personnage : celui-ci arbore désormais un costume entièrement noir affublé d'une grande araignée blanche. Sans être exempt de panache, ce costume sera abandonné après quelques années et ira ensuite affubler le nouveau super-vilain appelé Venom.
À la fin des années 80, et après le départ en fanfare de Todd McFarlane, dessinateur vedette parti fonder sa propre maison d'édition, le personnage connaît un essoufflement certain et une chute importante de ses ventes. Des « coups » éditoriaux tentent alors de relancer la machine à l'aide d'artifices peu audacieux, et c'est le contraire qui va se produire : une fuite accélérée des lecteurs durant la « saga du clone », une histoire alambiquée et à rallonge durant laquelle un « clone » de Peter Parker est découvert et revient sur le devant de la scène, créant confusion sur confusion, tant pour le lecteur que pour certains responsables éditoriaux.
En 2006, à l'occasion de l'événement éditorial *Civil War*, Spider-Man vit son identité secrète révélée au grand jour, ce qui éloigna le personnage encore davantage de ses racines : en effet, garder à tout prix son identité secrète était l'une des préoccupations primordiales de Peter Parker. Celle-ci ayant disparue, c'est tout un pan d'intrigues qui en fit de même (même si cela ouvrit la voie à d'autres possibilités scénaristiques).

PÉRIPÉTIES ÉDITORIALES

Le personnage eut droit à plusieurs séries, du fait de sa popularité. Outre la série principale, *Amazing Spider-Man*, bien connue en France des anciens lecteurs du magazine *Strange*, et rendue aujourd'hui à 690 numéros, une série de *strips* fut lancée dans les grands quotidiens nationaux à partir de janvier 1977. Elle fut longtemps traduite en France dans *Télé Poche*.

Le Tueur de la Green River, de Jeff Jensen et Jonathan Case

Lorsqu'une série de meurtres de prostituées secoue la région de Seattle dans les années 80, une cellule de policiers est mise en place. Bientôt, pour calmer l'opinion publique, on annonce que la zone est sécurisée… Mais le détective Tom Jensen continue de traquer le serial killer. Vingt ans plus tard, confondu par son ADN, Gary Ridway avoue le meurtre de 71 femmes… Sur un dessin brut et rond, cette véritable autopsie d'une obsession revient sur l'affaire qui a poursuivi la carrière comme la vie du père de l'auteur, Tom Jensen, l'homme qui a fait craquer Ridway. Un hommage filial et une plongée étrangement fascinante dans la normalité (l'anormalité ?) d'un tueur en série.

Ankama, 240 p. n&b, 15,90 €

HÉLÈNE BENEY

V pour vendetta, d'Alan Moore et David Lloyd

Voilà sans doute l'édition définitive de ce chef d'œuvre britannique! Dans les années 90, l'Angleterre est devenue fasciste, et le mystérieux V a décidé de mener une lutte sans merci aux institutions du régime. La BD est meilleure que la plate adaptation des frères Wachowski pour le grand écran. Alan Moore y livre un vibrant plaidoyer en faveur de l'anarchie, seule solution aux dérives totalitaires. Ce livre réveille les consciences, le masque de Guy Fawkes porté par V a été repris par les Indignés, et aussi par les hackers d'Anonymous.

Urban Comics, 352 p. couleurs, 28 €

MICHEL DARTAY

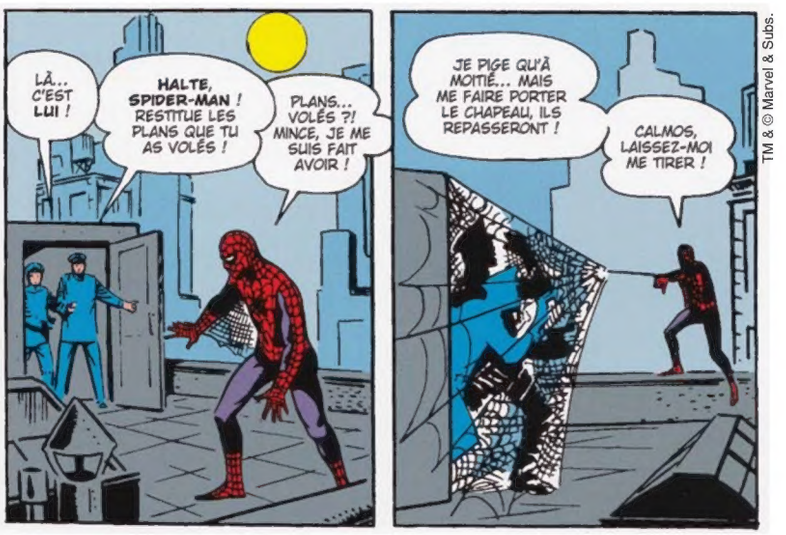
Minotaure, T.1, Le Sceau des Inutiles, de David Bou Aziz

Dans ce quartier poubelle du Sultanat où les organoïdes défectueux sont jetés, personne n'ose plus s'aventurer. C'est dans ce cimetière en ruine qu'un Minotaure est retrouvé… Impossible ? Logiquement, oui : ils ont tous été exterminés et ce dernier survivant d'une race bannie va être l'enjeu d'une guerre entre le Vizir et la Sainte Sultane. Accents mythologiques et inspiration graphique « libératorienne», le premier tome de cette trilogie SF est une vraie découverte : scénario bien ficelé et dessin ciselé, l'ensemble fait un effet… bœuf !

Bac@Bd, 56 p. couleurs, 13,90 €

HÉLÈNE BENEY

En 1972 paraît *Marvel Team-up*, une série bimestrielle présentant Spider-Man flanqué d'un autre super-héros (différent à chaque numéro), ce qui permettait à Marvel de tester l'attrait commercial de tel ou tel personnage. Cette série fut publiée en France dans le trimestriel *Special Strange*. Une autre série mensuelle, appelée *Peter Parker, the Spectacular Spider-Man* (puis rebaptisée simplement *Spectacular Spider-Man*), fut lancée en 1976. Elle fit la part belle au personnage de Peter Parker, à son entourage et à comment sa vie de super-héros impacta sa vie personnelle. Cette série d'assez bonne qualité fut traduite en France dans le magazine *Nova*. Enfin, en 1985, une énième grande série mensuelle fut consacrée au tisseur : *Web of Spider-Man*, qui, au contraire de la série *Peter Parker*, fut davantage centrée sur Spider-Man en tant que tel. S'y ajouteront au fil du temps quelques autres séries anecdotiques, à durée limitée, ou spécifiques à une occasion. Une autre série intitulée *Spider-Man* fut lancée en 1990 pour satisfaire les caprices du dessinateur star Todd McFarlane (qui remercia Marvel en s'en allant rapidement créer son propre personnage ailleurs : Spawn). Au milieu des années 1990, durant la « saga du clone » et du fait de multiples tentatives pour relancer l'intérêt du lecteur, toutes ces séries finissent par se mélanger, leurs titres et leurs numérotations changent, dans la confusion la plus totale pour tout le monde. Puis, retour à la normale et à l'ancienne numérotation, quelques années plus tard. Nous avons aujourd'hui principalement : *Amazing Spider-Man* (n°688 en juin 2012) et *Avenging Spider-Man*. Signalons également le lancement en 2000 d'une nouvelle série dans un « nouvel univers » : *Ultimate Spider-Man*. Le concept est repris et l'aventure redémarre à zéro, sans lien aucun avec l'univers Marvel classique. Ceci répond au besoin d'attirer de nouveaux lecteurs rebutés par les imbroglios de 40 années d'histoires. C'est dans cette série « alternative » que Peter Parker est récemment « décédé » et que le costume de Spider-Man a été repris par un Afro-américain.


LÀ… C'EST LUI !
HALTE, SPIDER-MAN ! RESTITUE LES PLANS QUE TU AS VOLÉS !
PLANS… VOLÉS ?! MINCE, JE ME SUIS FAIT AVOIR !
JE PIGE QU'À MOITIÉ… MAIS ME FAIRE PORTER LE CHAPEAU, ILS REPASSERONT !
CALMOS, LAISSEZ-MOI ME TIRER !

TM & © Marvel & Subs.

OLIVIER THIERRY
et *JEAN-MARC LAINÉ*

Et en français : comment lire *Spider-Man* aujourd'hui ?

Les plus anciens remettront la main sur les vieux numéros de *Strange*, *Special Strange* et *Nova*. Les modernes regarderont l'offre des libraires et des kiosques de presse.

En librairie :

⇨ **L'Intégrale Spider-Man** présente en albums cartonnés d'environ 300 pages chacun les épisodes d'une année entière. On y retrouve les séries *Amazing Spider-Man*, *Spectacular Spider-Man*, dont la réédition en est rendue au début des années 80, ainsi que la série *Marvel Team-up*. 29 volumes en tout, dont de nombreux épuisés, mais qui seront tous réédités cette année. Notre préférence va aux épisodes du milieu des années 60 jusqu'au milieu des années 80, eu égard à la richesse et à la densité des intrigues, dont la plupart sont écrites par Stan Lee lui-même, qui marie habilement action, humour et tragédie.

⇨ À côté de ces intégrales, diverses collections reprennent des « sagas » particulières et plus récentes. Ces albums sont accessibles à tous, sans avoir besoin d'être un expert dans ce qu'on appelle la « continuité » Marvel.

⇨ **Marvel Deluxe :** réimpression en grand format et sur beau papier des histoires plus modernes.

⇨ **100% Marvel :** récits complets inédits. (À paraître : *Season One*, une modernisation de la première année de Spider-Man.)

⇨ **Best of Marvel :** réédition en albums cartonnés des histoires et sagas iconiques les plus importantes de la vie de Spider-Man.

⇨ **Marvel Gold et Marvel Select :** versions économiques et en albums souples des albums Best of Marvel et Marvel Deluxe.

⇨ Si vous voulez vous faire plaisir ou crâner, existent aussi les **Omnibus :** des pavés cartonnés et grand format de plusieurs centaines de pages, version super luxe. Plus faciles à exhiber en livre de table basse, qu'à lire. Pour Spider-Man et en France, nous avons : les épisodes de McFarlane & Michelinie, ainsi que la Saga du clone (pas notre préférée, mais réclamée, paraît-il). S'y ajoutent d'autres volumes en anglais.

En kiosque :

⇨ Le mensuel ***Spider-Man*** publie les épisodes contemporains du tisseur, toutes séries confondues (*Amazing Spider-Man*, *Avenging Spider-Man*, ainsi que quelques mini-séries concernant des événements spéciaux). Rendu au n°149, sa numérotation redémarre au n°1 en juillet, avec une pagination étendue (128 pages, 5 épisodes). C'est le format qui se rapproche le plus des magazines *Strange* d'antan.

⇨ Le magazine ***Ultimate Universe*** contient les épisodes de la série *Ultimate Spider-Man* ainsi que les autres séries de l'univers alternatif Ultimate.

⇨ ***Spider-Man Classic*** est un trimestriel qui réédite des sagas mythiques, toutes périodes confondues.

⇨ Enfin, ***Spider-Man Universe,*** trimestriel, publie des sagas complètes inédites liées au monde de Spider-Man (des *spin-offs*, donc), comme Venom ou Norman Osborn.

Pour les plus jeunes lecteurs et en kiosque :

⇨ ***Spider-Man Magazine,*** pour les enfants jusqu'à 12 ans, reprend la série pour enfants aux États-Unis : *Marvel Adventures*.

⇨ ***Dans la toile de Spider-Man,*** autre magazine, contient des BD, jeux, activités créées par Disney, ainsi qu'un gadget.

Pour les pré-scolaires :

⇨ ***Spider-Man et ses amis*** (le nom va bientôt changer).

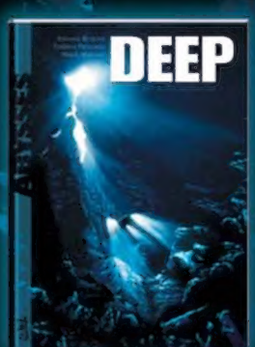
ABYSSES

LE RÈGNE DE L'HOMME TOUCHE À SA FIN...

DEEP

STÉPHANE BETBEDER
FEDERICO PIETROBON
MARTA MARTINEZ

© SOLEIL PRODUCTIONS / BETBEDER / PIETROBON



TOME 1
ALPHA PRÉDATEURS
LE 20 JUIN **EN LIBRAIRIE**

soleil
soleilprod.com

Flashez pour découvrir
la **BANDE-ANNONCE**

BATMAN, LE JUSTICIER SEPTUAGÉNAIRE !

Enfant, Bruce Wayne assiste au meurtre de ses parents. Bruce jure de les venger, et après des années d'entraînement, consacre son héritage à la lutte contre le crime à Gotham City.

Apparu dans les pages de *Detective Comics* n°27 en 1939, grâce à Bob Kane et Bill Finger, Batman est créé dans le cadre du vaste engouement pour les super-héros, depuis la création de Superman dans *Action Comics* n°1, en juin 1938.

LE JUSTICIER DE GOTHAM

Cependant, Batman n'est qu'un homme déterminé, qui a voué son existence à la lutte contre la criminalité. Le personnage s'inscrit dans la tradition des héros de *pulps* comme le Shadow, ou de *comic strips* comme Dick Tracy. D'ailleurs, la bande policière de Chester Gould, avec ses vilains aux faciès caricaturaux, ne sera pas sans influence sur les premiers récits de Batman.

Après la Seconde Guerre mondiale, les super-héros perdent de leur popularité. Mais Batman a la chance de continuer à exister, avec Superman, Wonder Woman et l'aviateur Blackhawk.

VERS L'ESPACE ET AU-DELÀ

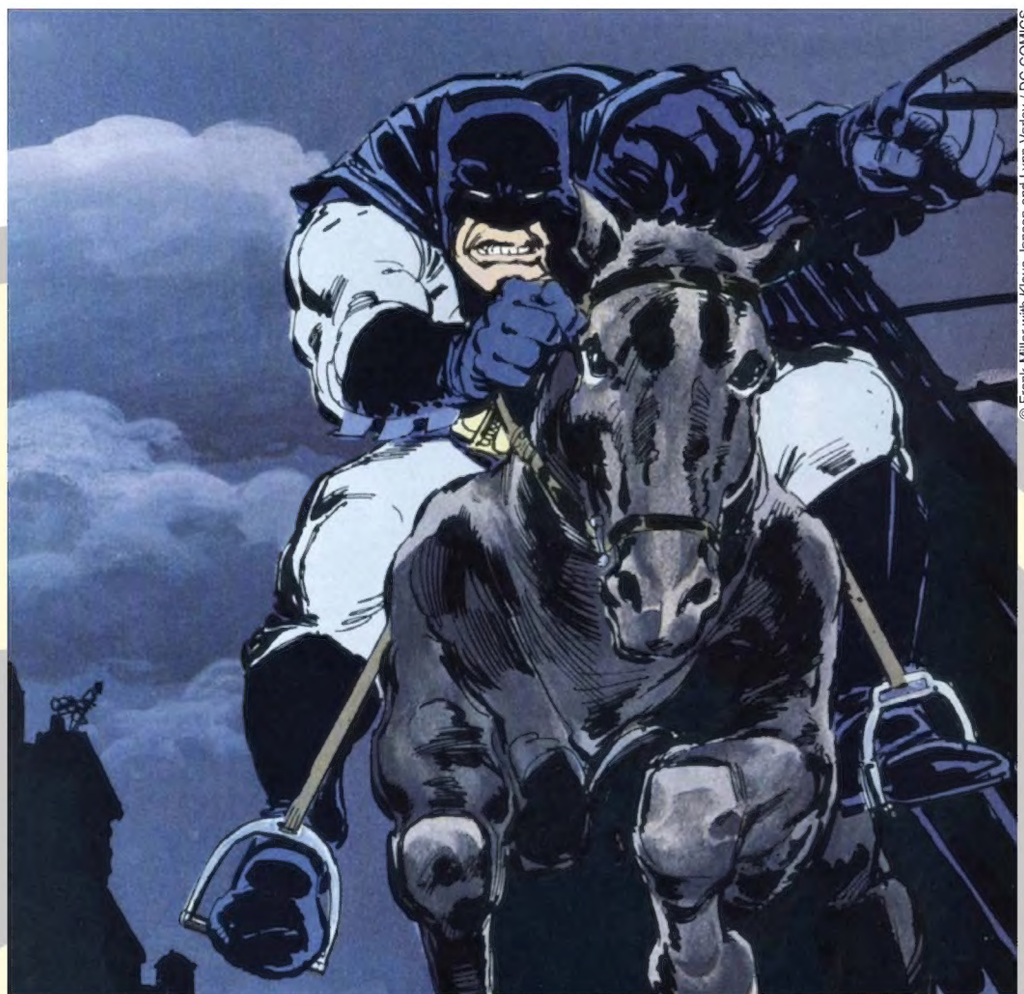
Avec la création de la Comics Code Authority en 1954, Batman s'oriente vers des histoires moins violentes, plus colorées, lorgnant vers la science-fiction et l'absurde. Ainsi du Batman de Zur-En-Arrh, un justicier d'une planète où Batman a des super-pouvoirs (*Batman* n°113, août 1958), ou de Bat-Mite, un farfadet d'une autre dimension (*Detective Comics* n°267, mai 1959).

En 1964, le responsable éditorial Julius Schwartz décide de redonner au justicier un peu de son lustre face aux ventes qui baissent. Avec le dessinateur Carmine Infantino, il change le costume (le logo cerclé de jaune apparaît à ce moment) et replonge Batman dans des enquêtes policières. Deux ans plus tard, la série télévisée *Batman* avec Adam West influence à son tour la version BD, qui accueille une nouvelle Batgirl dans *Detective Comics* n°359 (1967). Mais quand le feuilleton s'arrête, Schwartz s'empresse de développer l'aspect polar, avec des dessinateurs réalistes comme Don Heck, Irv Novick ou Neal Adams.

RÉÉCRITURE

En 1986, après le *cross-over Crisis on Infinite Earths*, l'ensemble de l'univers DC est rénové. Frank Miller se charge de Batman, en racontant la fin dans *Dark Knight Returns* et les débuts dans *Year One*. Les deux films de Tim Burton développent aussi un univers sombre peuplé de mafieux et de criminels.

À la fin des années 2000, le scénariste Grant Morrison estime que le sens du merveilleux a disparu. Il rédige alors de longues intrigues, il explore le passé de la famille Wayne et donne même une explication au Batman de Zur-En-Arrh, qu'il intègre à la continuité.



© Frank Miller with Klaus Janson and Lynn Varley / DC COMICS

ILLUSTRATION EXTRAITE DE *BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS*

Que lire ?

Avec l'arrêt des éditions Sagédition en 1986, les lecteurs français sont privés pendant 15 ans des aventures de Batman. Au début des années 2000, Semic réimpose le personnage en kiosque et en librairie. Aujourd'hui, Urban Comics en fait le fer de lance de son programme éditorial.

En kiosque :

⇨ Dans le mensuel de kiosque ***Batman Saga***, on trouve Batman, par Scott Snyder et Greg Capullo, où le héros affronte une organisation secrète.

⇨ Dans ***Batman & Robin,*** par Peter Tomasi et Patrick Gleason, Bruce Wayne apprend à travailler avec son fils Damian, dernier Robin en date.

En librairie :

⇨ Sous le label « Renaissance », le ***Batman*** de Snyder et Capullo ainsi que le ***Dark Knight*** de David Finch trouvent un écrin de choix dans ces albums cartonnés.

⇨ Dans la collection « Signature », **l'intégrale des récits de Grant Morrison** est prévue dans une série d'albums. C'est l'occasion de faire connaissance avec Damian, le fils de Bruce, et de confronter la version roman noir avec d'autres interprétations moins connues.

⇨ Urban Comics se donne également pour but de traduire les grands *cross-overs* que l'absence de traduction pendant 15 ans a passés sous silence. Ainsi, la grande saga ***Knightfall*** (1993-94), où Bane parvient à vaincre le héros, fera l'objet d'une série d'albums.

⇨ Enfin, quatre albums consacrés à l'adaptation BD de la série animée ***L'Alliance des Héros*** sont publiés cet été, destinés aux plus jeunes lecteurs et à tous les amateurs d'aventure.

JEAN MARC LAINÉ

Ian Churchill © GLÉNAT

LE BLOND ÉCOLO

Les super-héros ont la cote depuis quelques années. Glénat surfe sur ce retour en force, et c'est avec *Marineman* que l'éditeur grenoblois risque de faire fort.

Un super-héros aquatique, humble, beau et gentil, cela fait longtemps que nous n'en avions pas vu. L'air énigmatique et torturé, Marineman fait souffler un vent quelque peu nostalgique et de renouveau sur le comics actuel. Ian Churchill va donc ramener au goût du jour le super-héros à l'ancienne, simple et plein de bons sentiments avec Steve Ocean, alias Marineman. Devenu star de la télévision sous ce pseudonyme, notre protagoniste, diplômé en biologie marine, souhaite à travers ses reportages sensibiliser ses auditeurs à la beauté des fonds marins et à l'écologie. Mais derrière sa musculature de rêve et ses capacités hors du commun, se cache un lourd secret que même Steve Ocean ignore. Ce premier tome va donc poser l'histoire de Marineman et le « supervilain » va faire sa première apparition.

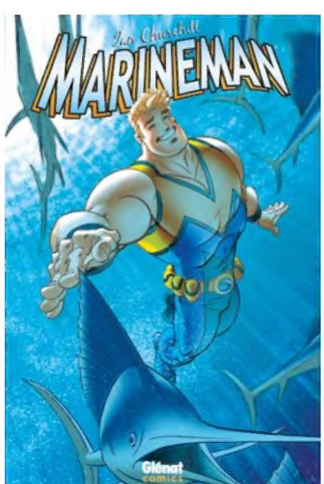
GO GREEN

Ian Churchill aborde un sujet très actuel : l'écologie sous marine. Une cause qui lui tient particulièrement à cœur et qu'il semble vraiment maîtriser (il parsème l'album de nombreuses informations sur ce thème).
Par ailleurs, à travers son graphisme, nous pouvons constater ses influences des studios Marvel Comics et DC Comics pour lesquels il a travaillé, notamment sur Wolverine et Superman. Steve Ocean peut nous faire penser graphiquement au Superman des années 60 en blond évident. Une deuxième inspiration vous sautera peut-être aux yeux, c'est l'analogie qui peut-être faite entre Captain America et Marineman, ce qui donne vraiment l'impression de revenir au comics à l'ancienne malgré l'actualité de son thème.

PLUS FORT QUE NAMOR ?

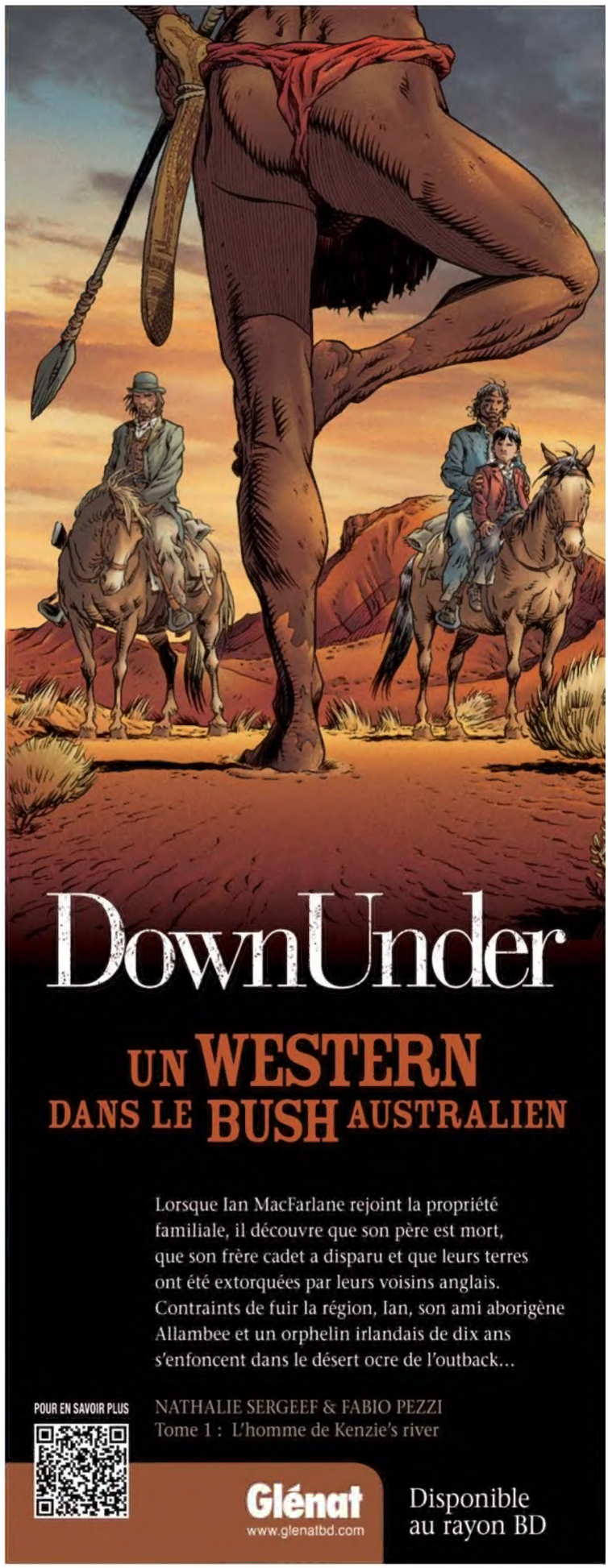
Enfin, quand on pense aux super-héros aquatiques, c'est souvent l'arrogant Namor qui nous vient à l'esprit ou le célèbre Aquaman, cependant Marineman tire son épingle du jeu grâce à son aspect tout public. Ce personnage paraît très humain et très abordable, ce qui n'est pas toujours le cas des nouveaux super-héros. Que ce soit à travers du graphisme, du discours sur l'écologie ou de l'intrigue, Ian Churchill nous donne l'impression de maîtriser son personnage et d'avoir cette volonté d'en faire un grand super-héros comme nous les aimons : sauvant la veuve et l'orphelin et combattant les méchants à grand coup de poings et de phrases acerbes.

AUDREY RETOU



MARINEMAN, T.1

de Ian Churchill,
Glénat Comics,
208 p. couleurs, 16,95 €


DownUnder
UN WESTERN
DANS LE BUSH AUSTRALIEN
Lorsque Ian MacFarlane rejoint la propriété familiale, il découvre que son père est mort, que son frère cadet a disparu et que leurs terres ont été extorquées par leurs voisins anglais. Contraints de fuir la région, Ian, son ami aborigène Allambee et un orphelin irlandais de dix ans s'enfoncent dans le désert ocre de l'outback...
POUR EN SAVOIR PLUS
NATHALIE SERGEEF & FABIO PEZZI
Tome 1 : L'homme de Kenzie's river
Glénat
www.glenatbd.com
Disponible au rayon BD

zoom

Daytripper : Au jour le jour, de Fabio Moon et Gabriel Ba

Bras de Oliva Domingos, apprenti écrivain, survit en rédigeant des nécrologies dans un journal. Il meurt dans un braquage qui tourne mal, à 32 ans. Enfin non, il meurt noyé à 21 ans. Ou plutôt à 11 ans, électrocuté. *Daytripper* est un voyage dans les existences possibles, hymne à la vie, réflexion sur la famille, la postérité et la mort. Fabio Moon et Gabriel Ba, deux frères brésiliens, déploient leur poésie et leur sensibilité dans un dessin touchant imprimé sur un élégant papier mat. Une grande humanité qui a touché Craig Thompson et Cyril Pedrosa, auteurs respectifs de la postface et de la préface, pour un livre unique.

Urban Comics, 256 p. coul., 22,50 €

JEAN-MARC LAINÉ

Catwoman, T.1, de Judd Winick et Guillem March

Sexe et violence (gratuite)… en cuir. Voilà voilà… Une amie de l'héroïne est assassinée. Vengeance. Selina vole l'argent de flic ripoux. Vengeance... Ah si, il y a Batman aussi. Il la sermonne et couche avec elle. Tout ceci est assez faible. Winick, auteur du touchant *Pedro and me*, est capable de bien mieux. Au dessin, March est aussi fort en composition qu'en couverture ou en dessin pur, mêlant comics et mangas. La faute à qui, alors ? L'époque qui veut ça ? L'éditeur ? Peut être à Darwyn Cooke. Il nous a offert une Catwoman d'une telle qualité (voir *Le Grand Braquage*, 2003) que les suiveurs palissent en comparaison. Dommage, car des idées ne sont pas mauvaises, mais les excès affadissent l'ensemble.

Urban Comics, 160 p. coul., 15 €

PHILIPPE CORDIER

NOU3, de Grant Morrison et Frank Quitely

Quand le nouveau messie du *mainstream* décide de nous raconter l'histoire de trois animaux (lapin / chien / chat) génétiquement modifiés, armes de guerre télécommandées, on peut craindre un « mauvais trip Brigitte Bardot ». Erreur bien sûr. Morrison attaque fort, puis nous laisse approcher les bébêtes pour mieux nous prendre à la gorge avant de refermer le livre d'un message naïf pas si manichéen. Un scénar simple d'apparence n'a guère d'intérêt sans visuel au top. Par chance, son comparse Quitely est un prince du crayon. Époustouflant dans les scènes d'action (des animaux en exosquelette, faut les faire bouger) et touchant sur les expressions. Une réussite totale. Libérez votre côté animal.

Urban Comics, 144 p. coul., 15 €

PHILIPPE CORDIER

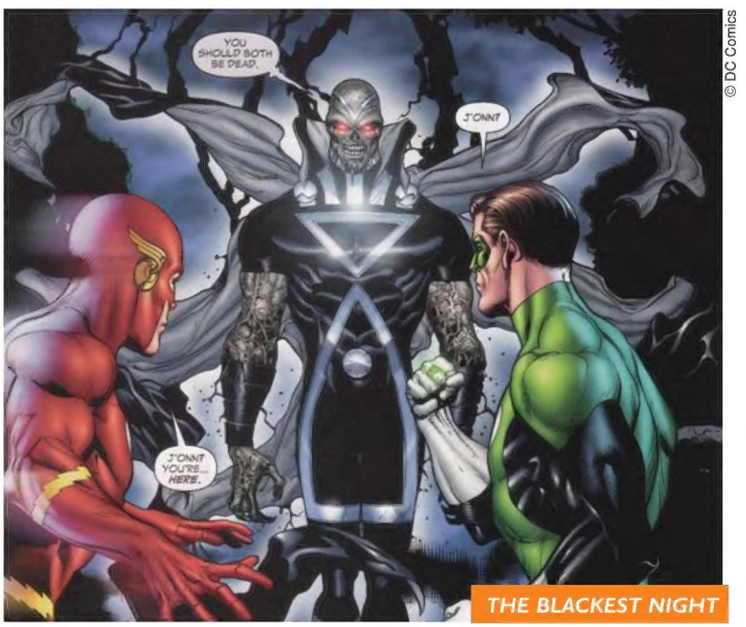
IVAN REIS au Comic Con' de Paris

Les yeux des lecteurs de *Green Lantern* brillent déjà. Les fans d'*Aquaman* nagent dans le bonheur.

© DC Comics

AQUAMAN

© DC Comics



THE BLACKEST NIGHT

Si vous n'êtes pas un abonné au « *deviant art* » d'Ivan Reis, vous passez à côté de quelque chose ! Heureusement que les organisateur de Comic Con' Paris sont là pour mettre en avant le dessinateur qui, en tant qu'invité d'honneur de cette édition, signe l'affiche du festival. Prolifique, cet artiste brésilien de 36 ans – né Rodrigo Ivan dos Reis – a débuté une carrière professionnelle très jeune, en se faisant vite un nom. Mais pour ceux qui lisent les comics en français, il a été une découverte plutôt récente.

IVAN REIS EN VF

Sa venue en France correspond à la traduction chez Urban Comics des nouveaux épisodes d'*Aquaman*, dont le scénariste Geoff Johns signe le nouveau départ. Le duo a déjà travaillé ensemble, sur un personnage qui lui aussi a subi un regain d'intérêt récemment, grâce au film avec Ryan Reynolds : Green Lantern. Reis se trouvait aux crayons de *Green Lantern: Secret Origin*, sorti chez DC en 2008. Cet arc est disponible en français dans la revue *DC Universe* n°45, et de 47 à 53 chez Panini collection Best Comics. On y établit les débuts du héros, du corps des lanternes vertes, et on y jette les bases de ce que sera la *Blackest Night*. Cette mini-série très médiatisée, sur laquelle l'éditeur pariait fort, a débuté en 2009 aux États-Unis et en 2010 en France avec le n°58 de la revue *DC Universe*. Elle met en scène des super-héros ressuscités par Nekron. Elle est suivie de *Brightest Day*, série à laquelle le Brésilien a aussi participé.

À noter que Green Lantern paraît aussi dans le catalogue Urban Comics, dans les recueils « Geoff Johns présente ». Ivan sera dans le tome 2, annoncé pour septembre. Ayant travaillé sur Superman dans la revue *Action Comics*, il serait logique de s'attendre bientôt à sa présence chez Urban Comics, qui reprend ce titre, bien que pour l'instant l'éditeur soit juste à l'annonce du tome 1 pour septembre.

UNE CARRIÈRE BRILLANTE

Green Lantern, Superman, mais aussi la Justice League of America et les Teen Titans… bref, Ivan Reis est abonné à du lourd ! Côté Marvel, il n'a jamais eu à se plaindre non plus, bien qu'il n'ait pas encore eu le temps d'imprimer sa patte. On a l'impression qu'il a juste servi de bouche-trou, sur des séries néanmoins grandiloquentes : *Iron Man* (un seul épisode, en VF dans *Marvel Heroes* n°35) ; *Avengers* (deux épisodes, dans *Marvel Heroes* n°29 et *Marvel Legends* n°1) et *Captain Marvel* (les quatre épisodes *Coven* écrits par Peter David, à retrouver en VF dans *Captain Marvel* n°1). Ne cherchez pas en français *Ghost*, de Dark Horse, ni *Lady Death* écrit par Pulido (Chaos Comics) qui le firent remarquer dans les années 1990. En revanche, même si *Supernaturals* est paru en VF dans *Marvel Méga Hors Série* n°7 chez Panini, on fera l'impasse même si on arrive à le retrouver (il date de 1998) : le scénario du même Pulido n'avait pas emballé les foules.

Son complice de longue date, Geoff Johns, a défini Reis comme un « *héritier de Neal Adams et Alan Davis* ». D'autres l'ont comparé à Bryan Hitch. Lui, il indique ses références comme étant George Perez et John Buscema, en se rappelant sa fascination pour Conan. Réaliste et puissant, son dessin a gagné en finesse dans les dernières sorties d'*Aquaman*. L'artiste semble enthousiaste de reprendre ce personnage, malgré (ou peut-être en réaction à) la perplexité des fans, Aquaman étant généralement considéré comme *bas-been*. Fini donc les « *ombres et masses de noirs* » qui s'imposaient sur *Blackest Night*, selon l'auteur lui-même, mais toujours une grande attention aux décors et aux détails. Ivan Reis a été nominé aux London Eagle Awards 2012 pour *Aquaman* dans la catégorie « *Favorite Artist : Pencil* ».

CAMILLA PATRUNO

En juillet, la star c'est SPIDEY !

MARVEL

100% MARVEL :
SPIDER-MAN - SEASON ONE

MARVEL DELUXE :
SPIDER-MAN - UN JOUR NOUVEAU

SPIDER-MAN :
L'INTÉGRALE 1965
Édition spéciale 50 ans

SPIDER-MAN :
L'INTÉGRALE 1981

Disponibles le 4 juillet

50

MARVEL
marvel.com

TM & © 2012 Marvel & Subs.

panini COMICS
www.paninicomics.fr

C.L.A.S.S., T.1, de Natsumi Aida

Une nouvelle élève arrive au lycée (je sais, c'est la centième fois qu'on nous fait ce pitch !) et se rend compte qu'un élève de sa classe a imposé à tout le monde un système de classement de popularité qui fait régner l'ordre. Elle va tout faire pour mettre par terre ce système abrutissant, d'où le titre de cette nouvelle histoire de l'auteur de *Switch Girl!!* au trait immédiatement reconnaissable : **C**asse **L**es **A**brutis et leur **S**ystème **S**tupide !!! Péchu…

Delcourt, 192 p. n&b, 6,99 €

BORIS JEANNE

The Mystic Archives of Dantalian, T.1, de Gakuto Mikumo et Chako Abeno

En avant-première pour les visiteurs de Japan Expo, sur le stand Soleil, l'adaptation manga (une des trois existantes) d'un roman à succès japonais, déjà existant en anime aussi. Dans le Londres des années 1920, Huey hérite de son grand-père une bibliothèque au contenu très puissant et dangereux. Les livres qui s'y trouvent, les « Phantom Books », génèrent des pouvoirs, pas toujours utilisés à bon escient, d'où l'aide nécessaire de Dalian, gardienne de la bibliothèque. Ceux qui apprécieront le dessin de Chako Abeno pourront rechercher chez le même éditeur une autre série, *Chrome Breaker*.

Soleil, 194 p. n&b, 7,99 €

CAMILLA PATRUNO

GTO Shônan 14 Days, T.6, de Tôru Fujisawa

Il y a un an, *Zoo* consacrait sa couverture à *GTO Shônan 14 Days* à l'occasion de la parution de la série en France. Voici déjà le tome 6 et le rythme ne faiblit pas. On rappelle qu'Onizuka avait disparu pendant deux semaines dans la série régulière *GTO*, et que ce sont ces 14 jours à Shônan, son lieu de naissance, que nous raconte Fujisawa pour relancer la série. Le récit s'articule autour d'un foyer pour jeunes en difficulté avec leurs parents, et bien sûr Onizuka, le *Great Teacher*, qui va les aider à se calmer au prix de nombreuses bastons. Et il lui en arrive des bricoles pendant ces 14 jours ! Le voilà aux prises avec des jumelles, filles d'un big boss yakuza, qui veulent sa peau de prof décoloré. Intarissable !

Pika, 192 p. n&b, 7,05 €

BORIS JEANNE

JENNY et les contes perdus

Il n'y a pas si longtemps que ça (2005 tout de même !), une jeune dessinatrice, fanziniste (*Chibimag*) et animatrice (*Martin Mystère*, *Totally Spies*) imposait le premier manga français pour filles : *Pink Diary*. Depuis, Jenny est passée par le format classique franco-belge avec les cinq tomes de *Mathilde*, et voilà qu'elle revient au format manga avec *Sara et les contes perdus*. Interview d'une créatrice passionnée que vous pouvez retrouver en dédicace au stand Delcourt à Japan Expo 13e impact.

Sara et les contes perdus, de Jenny © Guy Delcourt Productions – 2012

Après avoir écrit et dessiné un vrai *shôjo*, puis un vrai « 48CC »[1] franco-belge, que reste-t-il de ces deux formats très différents dans *Sara et les contes perdus* ?

Passer du format japonais au format franco-belge m'a demandé un gros travail d'adaptation, tant du point de vue narratif que graphique. Il y a eu des hauts et des bas car je ne pensais pas que cela me changerait autant. Mais passer de 170 pages à 46 pages, ça fait drôle. À la fin de la série *Mathilde*, j'ai ressenti très fortement le besoin de revenir au format japonais par manque d'espace narratif. J'avoue qu'une fois *Sara* commencé, j'ai eu un très fort sentiment d'aise. Ce format-là est décidément celui qui me convient le mieux. Après ces deux expériences, j'ai abordé *Sara* d'une manière un peu différente par rapport à mes débuts avec *Pink Diary*. J'ai allégé mes planches en réduisant le nombre de cases par exemple car je ne me sens plus l'envie de faire des planches surchargées qui demandent beaucoup, beaucoup de travail. Et comme mon temps disponible pour le travail a été considérablement réduit depuis que ma vie de famille a changé, il a fallu des ajustements. Je n'ai plus envie de me sentir submergée par le travail comme à l'époque de *Pink Diary*. Le rythme plus calme de *Mathilde* m'a confortée dans ce sens. Parce qu'à force, je crains de n'être plus qu'une machine à dessiner et de perdre mon plaisir à faire mon travail.

Comment a évolué ton projet initial d'adolescente pour cette série maintenant éditée avec toute ton expérience ?

J'ai pris de l'âge et il était donc évident que le scénario d'une adolescente de 13-14 ans avait besoin d'un sacré remaniement. De plus, à l'époque j'étais très influencée par *Sailor Moon*, *Ah! My Godess*, *Ranma 1/2* ou même encore *Vidéo Girl Aï*. Je devais me détacher de tout ça pour faire une histoire plus personnelle. Ensuite, je ne sais pas comment ni pourquoi, mais l'envie d'incorporer à mon histoire l'univers des contes de fées me taraudait. Et je me suis rappelée un vieux livre rouge que je lisais beaucoup dans mon enfance : c'était un recueil de contes contenant de

Sara et les contes perdus, de Jenny © Guy Delcourt Productions – 2012

superbes illustrations qui m'inspiraient énormément. C'est alors devenu une idée fixe et je suis partie en quête de ce livre, ainsi que d'une manière d'intégrer le monde des contes de fées dans mon ancien scénario. J'ai aussi pris le parti de ne choisir qu'une seule héroïne car au départ, elles étaient trois (un peu comme dans *Sailor Moon* dans les débuts de la série animée). J'ai aussi modifié les prénoms d'origine qui étaient japonais (je les avais repérés dans des magazines japonais que j'achetais à la librairie Tonkam). Je suis sortie du trip à fond japonais car je souhaitais que mon histoire se déroule dans un lieu plus européen.

Qu'est-ce qui est le plus difficile dans *Sara* ?

Rien n'est simple, c'est certain. Au niveau du dessin, je suis toujours en perpétuel questionnement. Je n'ai pas encore trouvé un style graphique dans lequel je me sens en parfait accord. Par ailleurs, le scénario exige que je crée de nouveaux personnages régulièrement. C'est un challenge créatif qui met beaucoup de pression. Pour le reste, je me laisse porter par mes sensations, mes inspirations et mes envies.

Tu veux faire durer *Sara* le plus longtemps possible, et donc la faire évoluer avec l'âge du lectorat ?

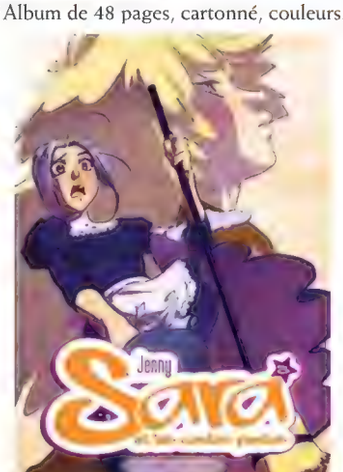
J'espère qu'il y aura toujours des adolescent(e)s qui seront intéressé(e)s de découvrir l'univers de Sara. Mais par la force des choses, Sara va évoluer et grandir au fil des tomes. Je n'envisage pas une histoire où mes personnages sont statiques. En tant qu'adulte, je lis encore des *shôjo* purs et durs avec des adolescents pour protagonistes, ou même des séries telles que *Yotsuba* qui, au premier abord, semble plus s'adresser aux enfants. Cela ne me gêne pas du tout car, dès lors qu'une histoire m'interpelle, je la lis. À ce titre, je pense donc que *Sara* peut tout à fait être lu par un public relativement large.

Que représente Japan Expo pour toi ?

Japan Expo, c'est la première convention que j'ai faite avec mon fanzine *Chibimag*. Jusque-là, j'étais de l'autre côté de la barrière, parmi les visiteurs. J'ai ainsi plein de bons souvenirs liés au fanzinat car durant ce Japan Expo, l'accueil du public a été formidable ! Ça galvanise et ça donne confiance en soi. C'est sûrement comme ça que tout doucement, l'idée de m'envoler vers les cieux de la BD a fait son chemin dans ma tête. À mes fans, je dirai toujours merci ! Merci de me soutenir et merci de venir me voir pendant mes dédicaces *[samedi 5 juin, NDLR]*. Votre reconnaissance est ma plus belle récompense.

PROPOS RECUEILLIS PAR
BORIS JEANNE

[1] Album de 48 pages, cartonné, couleurs.



SARA ET LES CONTES PERDUS T.3

de Jenny,
Delcourt, 192 p. n&b, 7,99 €

YTRIUM
Tout le monde cherche son âme sœur.
Mais pour Oyoune l'enjeu est la survie de sa planète...
La légende affirme que de l'union de deux âmes complémentaires naît un enfant immortel qui règnera sur le système planétaire du Triangle.
Sur son lit de mort, le père de la belle Oyoune lui confie le secret pour découvrir son double cosmique.
Enfanter l'Empereur mettrait son peuple à l'abri des menaces des autres planètes...
POUR EN SAVOIR PLUS
PIERRE MAKYO & MAURO DE LUCA
Tome 1 : Les chants cosmiques
Glénat
www.glenatbd.com
Disponible au rayon BD

Hadès : UN MANGA D'ENFER ?

Le manga d'enquête a toujours plu. Le manga surnaturel aussi. Il n'a donc pas fallu beaucoup de temps pour que les lecteurs japonais voient publiés des mangas d'enquêtes surnaturelles. *Hadès*, dont le premier volume sort le 4 juillet chez Delcourt-Akata, met en scène un bien curieux infirmier scolaire...

La douce et gentille infirmière du collège Tokofushi quitte son poste pour convoler en juste noces. Qu'à cela ne tienne, elle est remplacée au pied levé par l'intriguant Itsuhito Hadès, effrayant infirmier exsangue aux yeux révulsés et à la peau craquelée. Cependant, cet étrange personnage est plein de volonté, et cherche à faire de son espace de travail un havre de paix pour les étudiants. Néanmoins, son physique peu avenant et son attitude franchement flippante font qu'on ne se bouscule pas pour se faire soigner. Jusqu'au jour où Ashibata est contraint d'aller voir ce mystérieux monsieur Hadès pour lui demander des sparadraps, cobaye / bizut d'une classe curieuse mais peu téméraire. Accompagné de quelques camarades, il découvre que cet infirmier est bien plus que ce qu'il prétend être : c'est un chasseur de psycho-démon.

HADÈS, LE MANGE MYSTÈRE DONT LA VOLONTÉ EST FAITE

Les psycho-démons sont des entités profitant des faiblesses psychologiques des êtres humains pour s'immiscer dans leurs cœurs et finalement les habiter complètement. Une fois en possession du corps et de l'esprit de leur hôte, les psycho-démons sèment trouble et chaos. La mission de Hadès est de détecter et éliminer ces menaces, sans dommage pour la victime.
Les collégiens, témoins d'une scène d'extraction de psycho-démon, vont donc devoir garder le secret de leur auxiliaire de vie scolaire. Une aubaine pour ce dernier, un calvaire pour le petit groupe d'élèves qui va devoir accompagner le chasseur de monstres dans sa quête, bousculant le tranquille quotidien de collégiens japonais lambda.

On pense à beaucoup de choses en lisant *Hadès. Que sa volonté soit faite*, manga édité chez Kana, semble être une évidence : des démons profitant des failles du cœur des humains pour les pervertir et qu'il faut capturer avant qu'ils n'étendent leur pouvoir sur terre. On pense aussi à *Neuro le mange-mystères* (chez Glénat), puisque les personnages principaux de ces mangas semblent ingérer leurs ennemis.

Cependant, *Hadès* possède une identité propre. Le trait de Shô Aimoto – ancienne assistante d'Akira Amano, auteur de *Reborn!* (Glénat) – est plutôt agréable. La dessinatrice prend soin de ne pas surcharger son dessin de trames (ces hachures que les auteurs de manga emploient pour signifier la couleur et / ou l'ombre), rendant le dessin plus lisible.

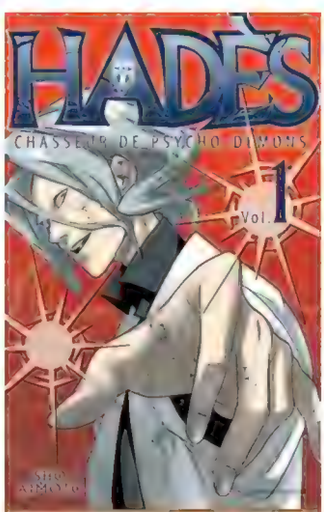
Notons également que le comique de situation est plutôt amusant, même si nous n'avons pas non plus affaire avec le gag-manga de la décennie.

Enfin, et surtout, Aimoto réussit à aborder des thématiques vues déjà mille fois – les troubles liés à l'adolescence, la recherche d'identité – d'une façon pas forcément novatrice, mais plutôt intéressante : les tracas de la vie ne sont pas une fatalité, et avec un peu d'abnégation, on peut en faire fi.

En somme, non, *Hadès* n'est pas un manga d'enfer, en cela qu'il ne transforme pas notre vision du manga, et que le *shônen* (le manga pour adolescent) est déjà saturé de titres excellents. Mais ce n'est pas ce qu'on lui demande. Le lecteur y trouvera un divertissement correct, mêlant intrigue légère et humour sympathique, servis par un dessin maîtrisé.

THOMAS HAJDUKOWICZ

HOKENSHITSU NO SHINIGAMI © 2009 by Sho Aimoto / SHUEISHA Inc.



HADÈS, CHASSEUR DE PSYCHO-DÉMONS T.1

de Shô Aimoto,
Delcourt-Akata,
224 p. n&b, 6,99 €

IMAGINEZ UN MONDE OÙ TOUT CE QUE VOUS ÉCRIVEZ PREND VIE !

Guillaume LAPEYRE

Rémi GUERIN

CITY•HALL

TOME 01

TOME 1
VIENT DE PARAÎTRE

TOME 2
le 27 septembre

TOME 3 :
1er trimestre 2013

Que feriez-vous si le papier, disparu depuis plus de deux cents ans, réapparaissait dans les mains de Black Fowl, le plus grand esprit criminel de ce siècle ?
A situation exceptionnelle, mesure exceptionnelle. Les forces de police de City Hall vont devoir faire appel à deux des plus fines plumes de Londres : Jules Verne et Arthur Conan Doyle !

ankama

Une tempête aux couleurs des cerisiers, de Aï Yazawa

L'auteur du grand succès du *shôjo Nana* nous propose en un seul volume trois histoires qui datent d'avant *Nana*, tant dans le thème que dans le style : une vraie plongée dans le temps. Le thème c'est l'Amour, celui qui déchire deux frères rivaux par le base-ball et par le cœur de Kumiko ; le style c'est une illustration très classique et ombrée, avec de grands yeux et de longs cheveux, des sourires et des larmes. Mais l'eau de rose a aussi ses grands crus, et il faut du talent pour raconter ces histoires de grandes amours…

Delcourt-Akata, 192 p. n&b, 6,99 €

BORIS JEANNE

Ratman, T.3, de Sekihiko Inui

Dans un monde où les super-héros sont à louer, ou bien employés par des grosses sociétés, un lycéen très petit ne rêve que de relever le niveau en devenant le plus courageux et le plus intègre des super-héros. Il touche au but quand une organisation secrète lui donne tous les pouvoirs nécessaires pour devenir… un super-vilain, contrat à l'appui. Ratman le méchant apparaît pourtant bien souvent sous un meilleur jour que les super-héros officiels, et ce manga qui comporte tous les éléments essentiels du *shônen* se double d'une réflexion bizarre sur la notion de justicier, ce qui approfondit bien évidemment son intérêt.

Kana, 192 p. n&b, 6,85 €

BJ

Dragon Head, T.8, de Minetaro Mochizuki

Après avoir survécu au tremblement de terre de Tokyo qui a tué toute leur classe dans une rame de métro descendue une centaine de mètres sous la terre, deux ados se retrouvent confrontés à l'apocalypse : ville détruite, ciel invisible, nuages de cendres, coulées de boue… et les autres survivants obsédés par la nourriture et le carburant. Que de choses bien connues du manga post-nuke, mais cette fois traitées avec un réalisme grinçant. Dans ce tome 8, les voici maintenant confrontés à une colonne de feu venue d'on ne sait où : fallait-il vraiment survivre ?

Pika, 224 p. n&b, 6,95 €

BJ

RED RAVEN : LICENCE TO KILL

Pour contrer l'influence de la mafia, un gouvernement crée une section d'élite : les « Red Raven», des individus habilités à donner la mort sans aucune autre forme de procès. Le nouveau *shônen* de Square Enix est mis à l'honneur par Kana lors de Japan Expo 13e impact.

RED RAVEN © Shinta Fujimoto / SQUARE ENIX
…POUR OBTENIR TOUT CE QUE JE VEUX !!
KSHAC
ET, À PRÉSENT, IL ME SUFFIT D'UTILISER LA PUISSANCE DE CE SCCAGGS…

À cause des Red Raven, qui punissent les crimes et qui ont une licence de tuer plus étendue encore que celle de 007, la mafia ne peut plus faire son travail en paix. À savoir : garantir l'ordre et la protection des citoyens à la place d'un gouvernement absent qui ferme l'œil sur la corruption et les injustices dont les faibles sont les victimes.

DE SIMPLES EXÉCUTEURS ?

S'il est vrai que « le milieu » a ses mauvais éléments, comme les DelVecchio, selon Anna Giordani, la jeune héritière d'une famille mafieuse à valeurs, les Red Raven ne sont néanmoins pas des saints, et ils ne sont même pas utiles : elle ne comprend pas pourquoi un Red Raven comme Andy, avec le pouvoir immense avec lequel il se retrouve, ne fasse qu'exécuter des ordres au lieu d'aider les gens. Mais on pardonnera à Andy son côté froid et obtus : un sicaire qui n'a pas de sens de l'orientation, ça ne peut pas être méchant ! D'ailleurs, Andy a sa vision des choses aussi : pourquoi jouer les preux chevaliers pour les gens, ils devraient faire leurs propres choix et se bouger pour changer les situations qui ne leur conviennent pas. Situation absurde, même les « Sccaggs » semblent avoir leurs valeurs et des motivations auxquelles ils croient : ils ont créé des armes puissantes afin que tout le monde se trouve sur un plan d'égalité. Ainsi, même une femme, un vieillard ou un enfant, une fois armés, n'auraient plus à craindre les plus forts et les plus violents.

Parallèlement à l'opposition entre les criminels et leurs bourreaux, qui au-delà des bastons dessine donc entre les lignes un dilemme moral, un autre enjeu se profile : la vengeance d'Andy contre ceux qui l'ont transformé en arme expérimentale, en le transformant en monstre. Au Japon, la série rencontre un grand succès, alors qu'elle en est qu'au tome 4 et encore en cours de publication.

LASER GAME À JAPAN EXPO

C'est toujours avec intérêt et enthousiasme qu'on découvre une nouvelle série Square Enix, et Kana essaiera de créer un engouement autour de ce titre avec une animation spéciale à Japan Expo dédiée à la sortie des deux premiers volumes. Près de 50m² d'animation, un laser game avec labyrinthe et pistolets lasers… Les armes sont en effet très présentes dans *Red Raven*, par exemple les flingues « Sccaggs », d'une puissance telle qu'on les dit ensorcelés. La guillotine d'Andy aurait peut-être fait un peu *too much*…

CAMILLA PATRUNO

RED RAVEN, T.1

de Shinta Fujimoto,
Kana, 194 p. n&b, 6,85 €

PROPHECY
TWEETEZ, COMMENTEZ, PARTAGEZ... ASSASSINEZ.
LE POLAR GRAPHIQUE DE L'ANNÉE.
DISPONIBLE LE 28 JUIN AU RAYON BD/MANGA
© Tetsuya Tsutsui / Ki-oon
éditions Ki-oon
www.ki-oon.com

Vassalord, T.1, de Nanae Chrono

Un temps éditée – mais jamais terminée – aux défuntes éditions Kami, *Vassalord* revient aux éditions Soleil. Il est certes question de vampires, catégorie surexploitée depuis un moment, mais c'est surtout le joyeux chaos : à côté du grand classique du « monstre » qui méprise ses congénères, on a des gadgets de cyborg, du *fan service*, du *yaoi*, le Vatican… Un mélange de genres et des personnages à la fois ténébreux et deuxième degré, ce qui incite à lire le deuxième tome pour découvrir l'évolution de leur relation compliquée. Côté graphique, les personnages sont soignés, le seul bémol concerne les plans, presque exclusivement moyens ou rapprochés : un peu de scénographie n'aurait pas fait de mal !

Soleil, coll. Gothic, 192 p. n&b, 7,99 €

CAMILLA PATRUNO

Buster Keel!, T.1 et 2, de Kenshiro Sakamoto

Qu'est-ce qui reste quand on a fini sa ration hebdomadaire de *Naruto*, de *One-Piece* et de *Fairy Tail* ? *Buster Keel!*, l'histoire d'un groupe de jeunes chasseurs de monstres dans un monde vaguement *heroic fantasy*, fait partie de ces séries de qualité médiocre qui emprunte à droite et à gauche et ne servent qu'à rassasier la boulimie de lecture des fans. Mais il faut nourrir les ados en pleine croissance, alors c'est parti pour 12 tomes !

Kana, 192 p. n&b, 6,85 €

BORIS JEANNE

Karaté Boy, T.1, de Davy Mourier, M. Poulpe et Philippe Briones

Davy Mourier et M. Poulpe ont l'habitude de traîner leurs références geek dans les travées de Japan Expo / Comic Con' de Paris. Marqués par les nanars des années 1980, ils ont ressenti le besoin de produire le leur. *Karaté Boy* est l'adaptation en BD de la websérie éponyme, diffusée sur Nolife en 2010, dont ils étaient auteurs, metteurs en scène et même acteurs. On retrouve dans cette série loufoque le dernier homme sur Terre, qui n'est pas à proprement parler le dernier, en héros d'un faux magazine loufoque à 8 francs, avec bonus photos sur l'équipe éditoriale et les strips d'Akishu le moineau. Lecteurs sérieux s'abstenir !

Ankama, 128 p. couleurs, 9,95 €

CAMILLA PATRUNO

LE DÉMON SYMPA

« Faites que le crime paye, devenez avocat », **disait l'humoriste américain Will Roger. Coluche parlait de deux types de justice : celle où l'avocat connaît bien la loi, et celle où l'avocat connaît bien le juge… Il y a eu aussi Al Pacino en « Avocat du diable »... un avocat-diable, en revanche, comme dans *Defense Devil*, eh bien ça c'est nouveau !**

DEFENSE DEVIL © 2009 Youn In-wan, Yang Kyung-il / Shogakukan Inc.

Privé de ses pouvoirs, exilé du monde des démons, pour tuer l'ennui et l'inertie, Kucabara décide de devenir avocat. Avocat des criminels et autres sympathiques coupables dont la Terre pullule…

LA PLAIDOIRIE DU DÉMON

En plaidant leur cause, en les sauvant avant que le *Shimigami* de la mort, la Grande Faucheuse, ne les attrape, Kucabara récupérera leur « *dark matter* », matière sombre qui lui redonnera du pouvoir.

Plan assez futé voire diabolique sur le papier, cette « *Defense Devil* » n'est pas très pratique à mettre en place : les *shimigami* traitent le démon déchu comme une vieille chaussette, les criminels ne veulent pas signer le contrat d'embauche, et même son assistant, Bichura, lui met involontairement des bâtons dans les roues. Pourtant, Kucabara, lui, au fond, il y croit, à cette histoire de ne pas juger les gens sur leur apparence, de leur garantir un jugement impartial, de faire confiance, de creuser pour trouver la vérité… Au point qu'il renonce même à ses « honoraires », pour les aider.

Plan de carrière assez pitoyable pour un démon, d'ailleurs on apprendra que c'est bien cette extrême gentillesse – déplacée pour sa race – qui avait condamné Kucabara à l'exil. Et serait-il aussi un fainéant ? Au fond, il existe une meilleure solution pour redevenir démon, sans se mêler des humains : comme le suggère Bichura, il suffirait de nettoyer les crânes de cadavres, les revendre, gagner de l'argent et s'en servir pour acheter de la *dark matter*. Ça abîme les mains, certes, mais au moins ça ne fait pas honte à la catégorie.

OH SE MARRE DANS LES PRÉTOIRES

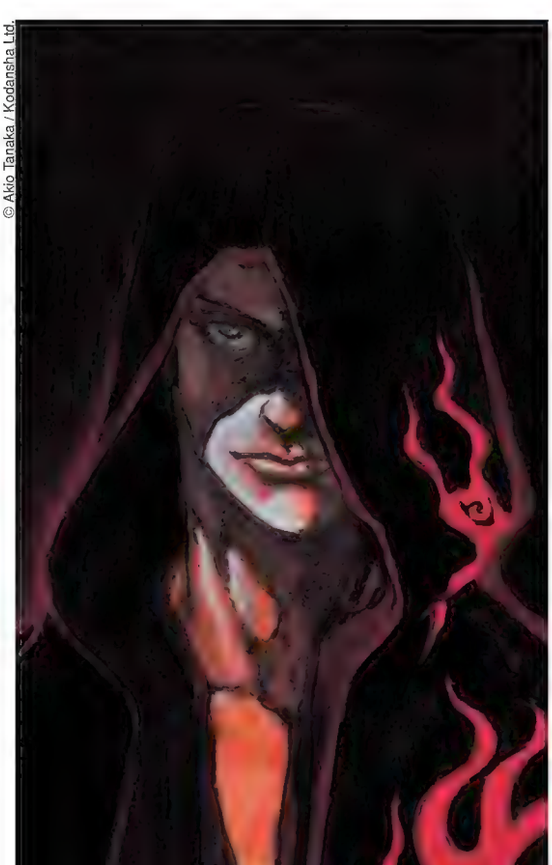
Depuis quelques temps, les plus gros succès de mangas, de *Death Note* à *Judge*, se basent sur la culpabilité, la responsabilité, la dette envers la société. *Defense Devil* semble d'abord s'inscrire dans cette mouvance, mais il a une touche décidemment plus *shônen* et humoristique, qui fait passer une morale et des interrogations le sourire aux lèvres, le ton restant toujours léger. La nouvelle série du duo coréen qui a signé *Le Nouvel Angyo Onshi* (toujours chez Pika) est terminée au Japon, en 10 tomes.

Pour ceux qui ne peuvent pas attendre le mois d'août, vous trouverez en exclusivité à Japan Expo des *leaflets [prospectus, NDLR]* de prépublication pour découvrir la série.

CAMILLA PATRUNO

DEFENSE DEVIL T.1

de Youn In-Wan et Yang Kyung-Il, Pika, 105 p. n&b, 7,05 €


© Akio Tanaka / Kodansha Ltd.

Le karaté du chaos

Enragé, sombre et d'une rare cruauté, *Coq de combat* est à l'image de son personnage principal, un anti-héros prêt au pire pour survivre et imposer sa voie.

© Akio Tanaka / Kodansha Ltd.

Après 19 premiers tomes, la publication de *Coq de combat* s'était interrompue pour cause de procès entre les deux auteurs japonais. L'affaire tranchée, la série a repris son cours au Japon, et les éditions Delcourt ont pu reprendre la parution au tome 20 ; tout en relançant la série avec une réédition des premiers tomes sous de nouvelles couvertures.

À 16 ans, Ryu Narushima a assassiné ses parents à l'arme blanche. Enfermé pour deux ans en centre de détention pour mineurs, il est martyrisé et violé par ses codétenus, mais reste une forte tête habituée au mitard. Il va trouver son salut dans l'apprentissage du karaté. Pas le noble art martial candidat au statut de sport olympique, mais un karaté de l'ombre, plus crapuleux, qui cherche l'efficacité avant le beau geste, conçu pour terrasser son adversaire par tous les moyens.

LE PUR ET L'IMPUR

Dans la plupart des mangas de baston, *Dragon Ball* en tête, les héros affrontent des adversaires toujours plus forts. *Coq de combat* n'épouse pas ce modèle et préfère opposer le pur et l'impur, l'ombre et la lumière. La série avait failli se perdre dans un arc narratif où un maître chinois légèrement caricatural veillait sur des techniques interdites autant qu'improbables… Heureusement, les auteurs sont revenus à la raison, et ont repris les fondamentaux. La suite promet d'être excellente, car les auteurs disposent des pièces très intéressantes sur l'échiquier. Notamment le charismatique Toma, ancien danseur classique converti aux arts martiaux dans le seul but d'affronter Narushima… Mais voilà deux volumes que ce dernier, en pleine déchéance après trop de combats faciles, tente de se reconstruire. Dans l'affrontement qui s'annonce entre l'ange de justice et le démon de la survie, pas certain que le lecteur, malgré lui, ne souhaite pas la victoire du démon…

JÉRÔME BRIOT

COQ DE COMBAT, T.21
de Akio Tanaka et Izō Hashimoto,
Delcourt - Akata, 192 p. n&b, 7,99 €

LE 11 NOVEMBRE N'AURA PLUS,
APRÈS CETTE LECTURE, LA MÊME RÉSONANCE.
BD Sanctuary

GUEULE D'AMOUR
Delphine Priet-Mahéo
Aurélien Ducoudray
19 euros

Une BD osée et réussie.
Ouest-France

Un récit fin et original.
France Soir

Bel hommage à ces héros pas comme les autres.
Case Mate

Une parabole très réussie sur la différence.
La nouvelle République du centre-ouest

Un splendide travail graphique pour une fable très originale dépassant de loin le simple récit historique sur un sujet difficile.
Canal BD

Habilement construit, ce récit d'Aurélien Ducoudray tient à la fois du document et du plaidoyer. Le dessin au critérium de Delphine Priet-Mahéo (…) laisse percer la vraie couleur de la guerre : le gris.
Le Monde

Le séduisant dessin au crayon noir de Delphine Priet-Mahéo conjugue le rendu quasi photographique de l'archiveet une incisive et libre interprétation de l'indicible.
Télérama

La boîte à bulles
distribution Volumen

GARÇON, UN MAKGEOLLI ET DEUX CHEONGJU !

On trinque ? Santé, cul-sec ! Au Japon, on dit *« Kanpai »*. En Corée, c'est *« Geonbae »* et les Coréens ne sont pas les derniers à lever le coude. Alcools fermentés ou distillés, la Corée compte de nombreux breuvages traditionnels à découvrir… en bande dessinée.

Drink Drink Drink vol. 1 © 2010 by Kim Young-bin & Hong Dong-kee, DAEWON C.I. Inc.

Yu Tae-Gyeong, scénariste débutante de documentaires TV, est chargée d'enquêter sur les alcools traditionnels coréens. Son odorat incroyablement développé va l'aider dans cette mission, qu'il s'agisse de repérer une jarre dissimulée, ou de commenter les différents arômes d'une boisson. En revanche, elle ne tient absolument pas l'alcool, un seul verre suffit à lui faire perdre tout contrôle… Contrairement au très savant manga *Les Gouttes de Dieu* qui cultive l'intensité dramatique, *Geonbae* joue résolument la carte de l'humour, et n'hésite pas à verser dans la démesure et le grotesque. Mais derrière le comique, il y a la substantifique moelle, ou plutôt ici, de précieux nectars et toute une culture à découvrir.

CARTE DES BOISSONS

La série comptera cinq tomes : c'est qu'il y en a, des alcools coréens ! Le roi des soirées à Séoul se nomme *Makgeolli* (on prononce « *makolli* »). C'est un alcool fermenté subtilement gazeux et doux au palais, qui titre 6 à 7°. Il a un aspect laiteux ; il se boit d'ailleurs dans des bols, littéralement comme du petit lait. Filtré et donc transparent, cela devient le *Cheongju*. Le grand frère, obtenu par distillation, est appelé *Soju* : on est à présent au-dessus des 20° d'alcool, avec de nombreuses variantes. Le *Soju* est consommé dans de petits verres, ou mélangé à de la bière – un cocktail que les Coréens appellent « *bam !* », sans doute pour en rappeler les effets, s'il n'est pas bu avec modération.

Drink Drink Drink vol. 1 © 2010 by Kim Young-bin & Hong Dong-kee, DAEWON C.I. Inc.

HALLYU, LA VAGUE CORÉENNE

Loin de rester dans l'ombre de ses deux géants de voisins – la Chine et le Japon –, la Corée, riche de cinq millénaires d'histoire, a déjà réussi à faire rayonner sa culture bien au-delà de ses frontières. La vague culturelle coréenne porte d'ailleurs un nom : la « *hallyu* ». Ses ambassadeurs sont les produits high-tech, la gastronomie, le *manhwa*[1] bien sûr, les téléséries et surtout la K-pop : la jeune sœur coréenne de la pop japonaise, ou J-Pop, a réussi à la supplanter en terme d'influence ; des groupes comme *2NE1* ou *Bigbang* placent régulièrement leurs albums dans les *charts* internationaux, jusqu'aux États-Unis. Le terrain étant favorable, peut-on imaginer que *Geonbae* lance la mode du *Makgeolli* hors de Corée ? Pourquoi pas ! Mais ce qui est certain, c'est que la lecture de cette série donne véritablement envie de découvrir les boissons citées[2] !

JÉRÔME BRIOT

GEONBAE, T.1

de Hong Dong-Kee et Kim Young-Bin, Clair de Lune, 240 p. n&b, 15,90 €

[1] Bande dessinée coréenne. Influencée par le manga, elle s'en distingue par son sens de lecture de gauche à droite, comme en Occident.

[2] Les Parisiens trouveront à se fournir dans les épiceries du quartier japonais et coréen, autour de la rue Sainte Anne. Hors de Paris, cherchez sur la page « contacts » de l'importateur Corea Intertrade : www.coreaintertrade.com

TOD RUDDY POMAREDE DREKI

FLANDER'S COMPANY

KAZE

LA BD !

1 ILS SERVENT LE MAL
ET ILS LE SERVENT BIEN !

BRACE YOURSELF, EVIL IS COMING !

06.07.2012

PLUS D'INFOS SUR WWW.GUARDIANS.FR

Olympos, T.1 et 2, de Aki

Un graphisme superbe pour une série courte qui, comme toutes celles de la collection « Shônen Girl » chez Tonkam, mixe les genres, en mettant en avant l'action typique du *shônen* et les sentiments en même temps, plus une touche de *shônen-ai* dans le caractère sexuellement ambigu d'Apollon et Ganymède. À vrai dire, c'est un peu lent à démarrer, avec le dialogue entre l'humain et Ganymède, et ça continue de façon un peu lente aussi avec toutes les réflexions des dieux grecs autour de leur ennui (qu'ils trompent en jouant des tours aux mortels comme Ganymède et le protagoniste), mais qu'importe, on est perdus à observer les dessins sublimes.

Tonkam, coll. Shônen Girl, 180 p. n&b, 9,35 €

CAMILLA PATRUNO

My Own Private Otaku, T.1, de You Higashino

Takashi Morita, 17 ans, est passionné par les héroïnes d'anime, jusqu'au jour où il remarque son copain de classe homosexuel Sakura. On bascule alors des fantasmes typiques de la culture *hentaï* japonaise (les filles à lunettes, les filles à oreilles de chat, les gothic lolita)… à une obsession monomaniaque pour Sakura. *Otaku* un jour, *otaku* toujours ! Mais comment faire pour expliquer ses obsessions à son compagnon et faire en sorte qu'elles se réalisent ? Ça risque de poser problème au tome 2 !

Asuka, 192 p. n&b, 7,50 €

CP

Kamui Den, T.4, de Sanpei Shirato

Kamui Den, la grande saga historique japonaise, se conclut chez Kana. Cours d'histoire, réflexion socio-politique, roman de formation, code des arts martiaux… Quatre gros pavés pour suivre sur une trentaine d'années l'histoire de trois personnages au XVII[e] siècle : Kamui, le fils de parias qui devient ninja par rébellion, Shôsuke, le fils de domestiques qui veut changer son destin et Ryûnoshin, le fils de guerriers qui deviendra rônin par vengeance. L'auteur, qui a publié cette œuvre monumentale dans les années 1960 dans la célèbre revue *Garo*, y épingle l'injustice d'un système strict de classes, en pensant sûrement à l'actualité de son pays.
Pour récupérer le fil de cette série, lisez l'article qui lui a été dédié dans *Zoo* n° 28.

Kana, coll. Sensei, 1500 p. n&b, 29 €

CP

WAKFU, le phénomène continue

Véritable succès pour la maison Ankama, l'univers *Wakfu* se décline désormais en manga. Retrouvez Yugo, Ruel, Tristepin, Amalia et Evangelyne dans des aventures toujours plus enlevées, sous le trait du talentueux Saïd Sassine.

© Tot et Sassine / ANKAMA

Le tome 1 de cette bande dessinée ne relate aucunement les histoires des deux premières saisons de *Wakfu* diffusées dans l'émission *Ludo* sur France 3. En effet, les éditions Ankama ont décidé de publier la saison 3 de *Wakfu* en manga, en attendant une hypothétique sortie de la version animée sur France Télévision. C'est donc sur papier que les fans de la série pourront suivre la suite des aventures de Yugo et ses amis.

UN UNIVERS, PLUSIEURS PORTES D'ENTRÉE

Wakfu c'est plus qu'un animé, vous diront les fans. C'est un univers. Les personnages, les décors, l'intrigue ont fait de cette histoire un vrai phénomène. Et Ankama n'a pas fait dans la demi-mesure ! Vous avez la série TV, le jeu vidéo en ligne, les cartes, le magazine et maintenant le manga, tout cela vous permettant d'intégrer le monde de *Wakfu*.
Tout commence donc avec le jeune Yugo, à peine 12 ans, qui va découvrir qu'il détient le pouvoir de créer des portails de téléportation. Cette découverte, parmi d'autres, va le pousser à partir en quête de ses origines. Une joyeuse équipe va se former autour de lui, des personnages dont les capacités et les personnalités vont se compléter pour créer une véritable cohésion.
Encore une fois, le savant mélange entre amitié, aventure et dépassement de soi, que l'on trouve très souvent dans les mangas les plus connus, va être la recette gagnante pour cette série d'Ankama.

UNE SAISON DANS LA CONTINUITÉ

La saison 3 débute sur les chapeaux de roues. Yugo et Amadaï n'auront pas le temps de profiter de la surprise que leur a préparée leur père Alibert, car l'arrivée d'un trouble-fête va forcer nos jeunes héros à partir pour un nouveau périple, dont le but est de récupérer les « Dofus Éliatropes ». Voilà un début prometteur. La tâche de nos protagonistes ne sera pas aisée, et de nombreux rebondissements sont à prévoir.

La transformation de la série TV en manga se fait sans dommage. On n'observe aucune perte de qualité, tant du point de vue graphique que narratif. Les fans de l'animé, légitimement impatients de découvrir la suite, apprécieront sûrement cette version en bande dessinée et se régaleront sans aucun doute des nouvelles aventures palpitantes de Yugo.

AUDREY RETOU

WAKFU, T.1
LA QUÊTE DES DOFUS ÉLIATROPES

de Tot et Saïd Sassine, Ankama, coll. Krosmoz, 224 p. n&b, 6,95 €

LAURÉAT
LIVRENTÊTE
Bande dessinée 8-11 ans

LAURÉAT
PRIX MILLEPAGES
Jeunesse - Tout public

LAURÉAT
PREMIER PRIX 2012
des collégiens Samariens

LAURÉAT
JEUNES LECTEURS DE LA NIÈVRE
Série des 9-12 ans

SÉLECTIONNÉ
PRIX DES ÉCOLES D'ANGOULÊME

SÉLECTIONNÉ
PRIX BULLES EN FUREUR

SÉLECTIONNÉ
MEILLEUR 1er ALBUM
des lycéens picards

SÉLECTIONNÉ
PRIX MANGAMADO
Meilleur manga

Tome 5 disponible !

la balade de YaYa

Jean-Marie OMONT & Gou ZHAO

LES EDITIONS Fei

Découvrez et apportez-nous ce coupon à la Japan Expo Hall 6, Stand C011, pour gagner un cadeau surprise !

SURVIVRE aux péchés d'adolescence

Avec *Doubt* et *Judge*, Yoshiki Tonogai s'est imposé comme le maître du huis-clos macabre d'adolescents qui s'entretuent, comme un équivalent manga de l'interminable série des *Saw* au cinéma. Rencontre avec un mangaka qui aime torturer du jeune, mais tout à fait charmant.

© Yoshiki Tonogai / SQUARE ENIX CO., LTD.

Vous êtes né loin de Tokyo, ça complique les choses pour devenir mangaka ?
Aujourd'hui, avec Internet et le haut débit, on peut envoyer des planches facilement depuis la province, mais quand j'ai fait mes débuts de mangaka à l'époque, c'était presque obligatoire de monter à Tokyo pour faire ses preuves. J'avais 23 ans et je venais de terminer mes études de fac scientifique, je suis venu à Tokyo et j'ai fait un one-shot pour le magazine *Shônen Gangan* de Square Enix, qui a été un succès et j'ai donc pu dessiner le jeu vidéo *Higurashi*.

Vous avez aussi travaillé sur *Soul Eater*, mais votre style est beaucoup plus réaliste que celui des *shônen* habituels, vous avez un vrai talent d'illustrateur : comment avez-vous trouvé ce style ?
Quand j'étais l'assistant d'Atsushi Okubo pour *Soul Eater*, mon style était complètement *shônen*, mais quand je suis passé à *Higurashi*, on m'a laissé beaucoup plus de liberté pour développer mon style et j'en ai profité. Mais Okubo est toujours un mentor pour moi, il m'a tout appris, surtout la mise en scène, et son influence est toujours présente.

Vos histoires se passent toujours dans un endroit clos, est-ce contraignant ?
Les histoires dans un endroit fermé ne me posent pas de problème, je préfère même qu'il y ait des bornes, car à l'intérieur de ces bornes je me sens libre, je ne ressens aucune restriction.

L'horreur est-elle un genre qui vous attire particulièrement ?
Au début de ma carrière je n'étais ni attiré ni rebuté par tout ce qui est horrifique, mais à force de dessiner mes mangas, petit à petit j'ai commencé à ressentir de l'attrait pour ce genre d'univers.

Et vous aimez particulièrement faire souffrir des adolescents ?
(Rires) En France *Doubt* et *Judge* sont des *seinen*, alors qu'au Japon ce sont des *shônen*, donc il faut qu'il y ait des adolescents pour que le processus d'identification fonctionne !

En lisant vos mangas, on pense inévitablement à *Saw* de James Wan, mais aussi à *Hostel* d'Eli Roth (où apparaît furtivement Takashi Miike, un des maîtres japonais du cinéma de genre)…
Je ne suis pas particulièrement attiré par les films d'horreur, alors je ne les ai pas vus, mais on m'en a beaucoup parlé, surtout les journalistes lors des interviews !

Pourquoi avez-vous utilisé les sept péchés capitaux dans vos deux mangas, alors que ce n'est pas franchement japonais ?
Le Japon n'est pas un pays chrétien, c'est vrai, mais le péché est une notion assez commune au Japon, qui a été renforcée par le succès du film *Seven*, et qu'on retrouve dans des mangas comme *Soul Eater* ou *Full Metal Alchemist*.

Considérez-vous avoir inventé une nouvelle forme de manga, ce huis-clos macabre avec des ados ?
Non, je ne peux pas dire que j'ai inventé un nouveau genre, mais après *Doubt* je voulais aller plus loin dans cette forme qui avait rencontré le succès. Je voulais bien sûr que les lecteurs de *Doubt* me suivent vers *Judge*, mais il était aussi important que de nouveaux lecteurs puissent arriver sur *Judge* sans avoir besoin de lire *Doubt*, donc je n'ai pas fait de suite, les deux séries sont différentes.

Êtes-vous étonné de votre succès en France ?
Oui, beaucoup, j'ai vu les affiches dans le métro *[d'énormes 4 par 3 avec les personnages et leurs masques d'animaux au moment de Japan Expo 2011, NDLR]*, et ça n'arrive jamais au Japon !

PROPOS RECUEILLIS PAR
BORIS JEANNE

⇨ DOUBT
de Yoshiki Tonogai,
éditions Ki-oon, 4 tomes parus.
Série terminée.

⇨ JUDGE
de Yoshiki Tonogai,
éditions Ki-oon, 5 tomes parus.
Série en cours (6 tomes en VO)

ジャパンエキスポ

Japan Expo

13e IMPACT

LE FESTIVAL DES LOISIRS JAPONAIS

DU 5 AU 8 JUILLET 2012

PARC DES EXPOSITIONS DE PARIS-NORD VILLEPINTE

UN MONSTRE SACRÉ DU MANGA

NAOKI URASAWA

L'auteur de ***Monster***, ***Pluto***, ***20th Century Boys*** et ***Billy Bat*** à Japan Expo !

GRANDE FINALE !

EUROPEAN COSPLAY GATHERING

Le meilleur du ***Cosplay*** européen sur scène !

ECG

LE VISUAL KEI DÉBARQUE AU J.E. LIVE HOUSE

DAIZYSTRIPPER

Retrouvez-les en **showcase gratuit** !

JAPAN FASHION DAYS 2012

Assistez aux défilés et découvrez les nouvelles tendances mode

LAISSEZ-VOUS PORTER PAR LA MUSIQUE...

FLOW

En conférence et dédicace pendant le festival

Ils en causent le 6 juillet 2012 ! Billets en vente sur le site soundlicious.com

SOUND LICIOUS

www.japan-expo.com

MANGA • ANIME • MODE • MUSIQUE • CINÉMA • JEUX VIDÉO • CULTURE POPULAIRE • ARTS MARTIAUX • TRADITIONS

ACCÈS ► RER B - Station Parc des Expositions - Autoroute A1 ou A3 puis A104 - Sortie 2 : Parc des Expositions (accès visiteurs)

HORAIRES D'OUVERTURE ► 10h - 19h (tous les jours) **TARIFS** ► Jeudi : 9€ - Vendredi : 12€ - Samedi : 17€ - Dimanche : 14€ - Forfait 4 jours : 40€

RÉSEAU FNAC : FNAC, Carrefour, Géant, Le Bon Marché, Système U - 0 892 684 694 (0,34€/min) - www.fnac.com - Location Belgique : FNAC - 0 900 00 600 (0,45€/min) - www.fnac.be

RÉSEAU TICKETNET : Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc, Virgin Megastore - 0 892 390 100 (0,34€ TTC/min) - www.ticketnet.fr

TICKETS EN PRÉVENTE OU EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL

fnac · JAL · NOLIFE · GAME ONE · MTV · DirectStar · Direct Matin · wat TV · ANIMELAND · jeuxvideo.com · au FEMININ

A CERTAIN MAGICAL INDEX : super-science contre magie

Au Japon, *To Aru* est une institution fort lucrative : romans, mangas, séries animées, jeux vidéo… Avec la sortie des deux premiers volumes du manga *A Certain Magical Index* chez Ki-oon le 5 juillet, le public francophone va pouvoir découvrir une partie de cette licence. 30m² seront dédiés à ce titre sur le stand de l'éditeur à Japan Expo.

© Kazuma Kamachi / ASCII MEDIA WORKS © Chuya Kogino / SQUARE ENIX CO., LTD.

À l'Ouest de Tokyo se trouve la Cité Académique. Cette véritable ville dans la ville abrite près de 2,3 millions d'habitants, étudiants, professeurs ou chercheurs. Un microcosme un peu expérimental où la science est au service de tous, en particulier en ce qui concerne les infrastructures. Mais plus qu'un laboratoire futuriste à ciel ouvert, cette Cité Académique est surtout le terrain de jeu de nombreux « ESPers »[1], des êtres dotés de pouvoirs spéciaux grâce à des drogues, entraînements particuliers ou pratiques hypnotiques. De fait, l'essentiel de la jeune population de la ville possède au moins un pouvoir basique. Dans cet environnement vit donc Tôma, un lycéen un peu idéaliste mais désespérément mauvais dans l'étude de l'archivage (le développement de ces pouvoirs spéciaux). Il possède cependant une capacité très particulière : celle d'annuler le pouvoir des autres. Ainsi, même les décharges « psioniques »[1] les plus dévastatrices n'ont aucun effet sur lui, dès lors qu'il les pare de sa main droite. Cela semble aussi fonctionner contre la magie. Mais fâcheux revers, ce pouvoir annule également la chance, perçue comme une faculté spéciale. Aussi, Tôma est régulièrement sujet aux cognages d'orteils dans les pieds de lit. Tout allait bien pour lui, de cours de rattrapage en petites bagarres, jusqu'à ce qu'un jour une nonne atterrisse sur son balcon. Index (c'est son nom) appartient à l'église anglicane et est poursuivie par des magiciens lui voulant du mal. On apprend rapidement que cette petite bonne sœur a une mémoire absolue, et qu'elle connaît par cœur les quelques 103 000 individus mis à l'index par l'église. Si des personnes mal intentionnées la capturaient, ils pourraient tout simplement mettre le monde à feu et à sang. Un monde où évoluent des sociétés plus ou moins secrètes…

MAGIE, TÔMA ET COMPAGNIE

À l'origine, *A Certain Magical Index* est ce qu'on appelle une série de *light novel*, à savoir des romans simples et illustrés à destination d'un lectorat de jeunes adultes. Ces ouvrages ont été écrits par le prolixe Kazuma Kamachi. Face au succès critique et commercial du titre, les romans ont été adaptés en manga. Pour transposer le texte en dessin, Square Enix, qui publie le manga au Japon, a fait appel à Chûya Kogino dont c'est le premier travail majeur.

D'un point de vue graphique, *A Certain Magical Index* est plutôt agréable, bien que simple. On reste dans un trait conventionnel.

La force du manga réside bien évidemment dans son histoire, dense et prenante, bien qu'elle aussi plutôt simple. Les personnages sont très archétypés – le héros débonnaire, les brutes au grand cœur, la rivale jalouse… – mais interagissent plutôt bien. Surtout, le scénario qui part dans des accents très bagarreurs sait se calmer pour offrir au lecteur des scènes touchantes. L'histoire initiale ouvre de multiples portes, soit autant d'arcs scénaristiques à développer. On attend de voir comment l'auteur a choisi de les aborder, d'autant plus qu'il maîtrise le rebondissement de manière réjouissante jusqu'ici.

A Certain Magical Index ne révolutionne pas le *shônen* (manga pour adolescents). Mais son histoire bien construite et son dessin pas désagréable en font une valeur sûre. Vous pourrez vous en faire un avis plus précis lors de Japan Expo 2012, puisque Ki-oon, l'éditeur francophone, y consacrera une bonne partie de son stand.

THOMAS HAJDUKOWICZ

[1] Personnes dotées de pouvoirs paranormaux – aussi qualifiés de psioniques – comme la télépathie. Le terme est dérivé de ESP, pour ExtraSensory Perception.

A CERTAIN MAGICAL INDEX, T.1

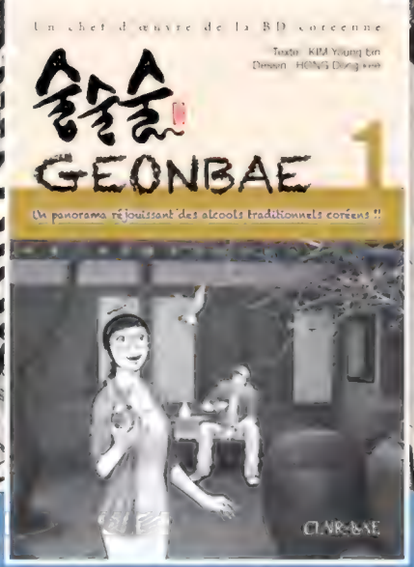
de Kazuma Kamachi et Chuya Kogino, Ki-oon, 180 p. n&b, 6,60 €

GEONBAE

술술술

Geonbae vous emmènera dans un voyage dans le temps pour découvrir les alcools traditionnels coréen.

Série prévue en 5 tomes



http://editionsclairdelunemanga.blogspot.com/ © 2010 by KIM Young-bin & HONG Dong-kee, DAEWON C.I. Inc. © 2012 Éditions Clair de Lune pour la VF

La légende raconte que le maître du jardin de fleurs céleste a créé le Seocheonju pour charmer sa bien-aimée de 18 ans son cadet !

호이 TIGRE

Tome 2

« Je rêvais de coucher sur papier des tigres qui rient et s'amusent comme l'homme. »

AHN SOO-GIL
LIM SUN-NAM

& TIGRE

PANTHERA TIGRIS

http://editionsclairdelunemanga.blogspot.com/ © 2004 à 2008 by Ahn Soo-Gil / BADA PUBLISHING CO. © 2012 Editions Clair de Lune pour la VF

LES FANS DE BLEACH GÂTÉS À JAPAN EXPO

BLEACH © 2001 by Tite Kubo / SHUEISHA Inc.

Avis aux fans de *Bleach*, Glénat Manga met à l'honneur cette illustre bande dessinée japonaise à l'occasion de Japan Expo. Le 48e tome est sorti en mai dernier, tandis que deux autres albums inédits viennent combler les attentes des « Bleach-maniaques ».

Quel *otaku* ne connaît pas *Bleach* aujourd'hui, ce manga relatant la vie d'Ichigo Kurosaki ? Jeune lycéen, notre protagoniste, à la fois simple humain et *shinigami* indépendant *[dans la culture japonaise, un* shinigami *est une personnification de la mort sur Terre, NDLR]*, se voit à de maintes occasions envoyé dans la Soul Society, lieu où se regroupent les âmes des personnes défuntes, pour défendre et sauver ses amis en combattant n'importe qui se mettant sur son chemin. Le nombre et la force des ennemis augmentent à chaque nouvelle mission et Ichigo apprend tant bien que mal à maîtriser l'immense pouvoir qu'il possède.

Une chose est sûre, les valeurs comme l'amitié ou le dépassement de soi qui font le succès de plusieurs mangas tels que *Naruto* (Kana) ou *One Piece* (Glénat Manga) sont très présentes dans *Bleach*.

Tout cela, nous le devons à son auteur Tite Kubo qui, on doit bien se l'avouer, fait preuve d'un grand talent graphique, narratif et aussi de beaucoup d'humour.

D'ailleurs, nous pouvons insister sur ce dernier point puisque dans l'*Official Bootleg*, l'un des deux inédits de *Bleach* qui paraissent ces jours-ci, en plus d'avoir la possibilité de connaître des détails sur les *shinigamis* tels que les capacités physiques et psychiques, nous avons aussi l'occasion d'assister à des situations plutôt cocasses de nos personnages préférés de la Soul Society. Cette deuxième partie nous plonge dans leur quotidien à travers des strips bonus en couleurs que l'auteur a plaisir à partager avec nous.

Memories of Nobody, le deuxième livre à sortir pour Japan Expo, reprend quant à lui le premier film de la série *Bleach* pour en sortir une version papier. Encore une fois dans ce tome, Ichigo Kurosaki se lance à corps perdu dans le combat pour sauver la jeune Senna. Comme d'habitude, notre héros se sert de son intuition et des élans de son cœur plus que de sa tête, ce qui rend le personnage si attachant, pour partir à la recherche de l'ennemi. L'amitié qu'il a construite avec certains *shinigamis* de la Soul Society nous plonge avec intensité dans les combats car une certaine jubilation se fait sentir quand ces personnages interviennent pour aider notre jeune héros.

Le passage de l'animé au manga pourrait-être un exercice périlleux. Cela peut rappeler aux plus âgés d'entre nous les animés adaptés en bande dessinée de qualité parfois médiocre que nous trouvions dans *Dorothée Magazine*. Mais ici, l'éditeur maîtrise son sujet. Les plans et les enchaînements se font tout seul et nous ressentons toute la force que voulait mettre Tite Kubo dans son film.

Voilà donc, pour tout fan de *Bleach* qui se respecte, deux ouvrages indispensables pour compléter sa collection.

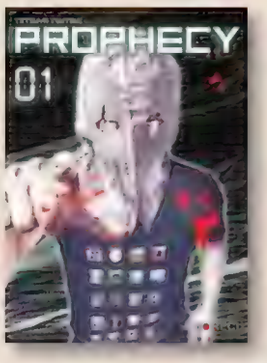
À Japan Expo 2012, le stand Glénat dédie un espace à la série avec l'exposition de statuettes, et offre aux visiteurs la possibilité de se faire tatouer l'un des emblèmes des 13 divisions de la Soul Society dans un atelier de *body painting*.

AUDREY RETOU

⇨ BLEACH - OFFICIAL BOOTLEG
de Tite Kubo, Glénat, coll. Shônen,
184 p. n&b et couleurs, 6,90 €

⇨ BLEACH - MEMORIES OF NOBODY
de Tite Kubo, Glénat, coll. Shônen,
352 p. couleurs, 10,75 €

I AM A HERO © 2009 Kengo HANAZAWA / Shogakukan Inc.



Prophecy, T.1

de Tetsuya Tsuitsui,
Ki-oon, 224 p. n&b, 7,90 euros

À l'ère des réseaux sociaux et des nouvelles technologies, un Nostradamus au sobriquet de « Paperboy » prononce via Internet de sinistres prophéties ensanglantées qui finissent par se réaliser. Il est traqué par la section de la police qui lutte contre la cybercriminalité. Ça commence comme l'évocation d'un sujet d'actualité brulante, un (banal) téléchargement illégal de jeux vidéo qui fait furieusement penser à l'affaire Megaupload. On y retrouve le jargon des internautes, et des réflexions autour de cet univers à la fois délicieusement libre et dangereusement incontrôlable, où d'un clic, on peut gâcher la vie d'un inconnu en participant à un *« flaming »* (un lynchage en ligne) sans se salir les mains… et sans prendre la peine de vérifier la véracité des informations ! Ça évolue ensuite un peu comme *Death Note,* la traque d'un justicier très futé qui, en vengeant des victimes et en éliminant des ordures, récolte le soutien populaire. Mais, contrairement au Light de *Death Note,* on apprendra vite que le justicier n'est pas un étudiant propre sur lui, mais un groupe de marginaux exploités, humiliés, désespérés. Nouvelles technologies, injustice sociale, questionnement moral, le tout ancré dans une description très moderne de la réalité japonaise : ça promet ce nouveau Tetsuya Tsutsui ! À noter que ce titre n'est pas un rachat de licence, mais qu'il a été développé directement entre l'auteur japonais et les édition Ki-oon : une première remarquable ! L'auteur de *Manhole, Duds Hunt* et *Reset* est présent à Japan Expo 2012.

CAMILLA PATRUNO

À nous deux, Paris !

de J.P. Nishi, éditions Philippe Picquier, 192 p. n&b, 14,90 euros

Il paraît que certains Japonais en visite à Paris, après que les étincelles dans leurs yeux ont fini de briller, voient l'émerveillement d'être dans une ville si fantasmée céder la place à une déception qui, dans les cas les plus extrêmes, peut nécessiter un rapatriement d'urgence. Cela s'appelle le « syndrome de Paris ». JP Nishi, jeune dessinateur japonais posant ses valises dans notre capitale pour une année, aurait pu être victime d'un tel désenchantement. Mais, doté d'un bon sens de l'observation, d'un solide sens de l'humour et de ses compétences de mangaka, il tient bon. Mieux, il en fit un livre. On n'y trouvera pas trace du Paris d'Amélie Poulain. Mais de vraies séquences de vie quotidienne à Paris, si. Ainsi que d'authentiques réactions françaises, mises en scène d'une façon irrésistible. Comme cette étrange manie des Français de se claquer une bise pour se dire bonjour, même parfois entre hommes… Impensable au Japon ! Ou cette convention entre usagers du métro de tenir la porte au suivant, quitte à devoir l'attendre ou à l'obliger à courir pour être relevé dans l'office du portier… Ou cette curiosité vestimentaire absente de l'archipel nippon : le décolleté ! L'auteur fait preuve d'une égale autodérision, moquant ses réactions, ses difficultés à s'adapter ; aussi on rit beaucoup en lisant ce livre.

JÉRÔME BRIOT

Cyber Blue, T.1

de Tetsuo Hara,
Kazé, 268 p. n&b, 7,69 euros

Une société où règnent la violence et l'injustice, un environnement presque impossible à vivre pour l'homme dans lequel, au lieu de s'entraider, certains choisissent d'écraser les autres… et un héros solitaire qui va se lever pour protéger les faibles. Des fleuves de sang et des moments d'émotion, tous les éléments qui ont fait le succès de Tetsuo Hara, le dessinateur du célèbre *Hokuto No Ken,* se retrouvent dans ce manga cyberpunk réalisé environ six ans plus tard (1988-89). Son trait reconnaissable entre tous donne vie à un protagoniste extrêmement ressemblant à Kenshiro : muscles énormes, mâchoire allongée, sourcils épais, regard triste... Seule petite différence : celui-ci, Blue, est un cyborg, une espèce de Robocop qui s'est fait tuer et qui est revenu pour se venger grâce au fusionnement avec un robot vieux modèle qui a été impressionné par son courage et sa bonté d'âme. Au lieu d'utiliser les mains et des mouvements secrets, Blue a un pistolet avec lequel il est très habile. Mais les combats avec les méchants méchantissimes sont aussi exagérés que chez Kenshiro. Un détail : l'édition française ne met que Tetsuo Hara en couverture, le copyright étant partagé avec NSP (North Star Pictures) ; les crédits du scénario vont à Bob et Ryuchi Mitsui.

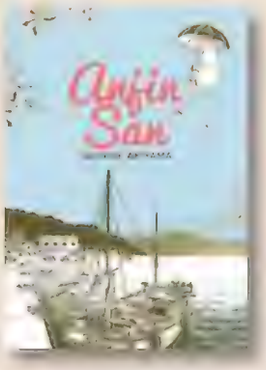
CAMILLA PATRUNO

Piece, T.1

de Hinako Ashirara,
Kana, 192 p. n&b, 6,85 euros

De cette auteur prolifique, on n'avait jusqu'ici en français que *Le Sablier,* chez le même éditeur, série terminée en 10 tomes. On retrouve dans *Piece* un thème déjà présent dans *Le Sablier* : les interrogations profondes face à la mort, là le suicide d'une mère, ici le décès d'une jeune de 19 ans, Haruka, emportée par un cancer du sein. Le titre fait référence aux pièces d'un puzzle qu'une ancienne copine de lycée, Suga, essaye de reconstituer : celui de sa véritable identité, de l'identité du père de l'enfant dont elle avait avorté en secret. Une fille effacée, Haruka, solitaire, facile à oublier. Sa mort au début laisse les ex-copains de lycée assez indifférents, ses funérailles sont plutôt l'occasion de retrouvailles entre eux. En se posant des questions sur Hakura, à qui elle n'avait jamais adressé la parole mais qui la considérait comme une amie, Suga ne peut pas s'empêcher de s'interroger sur elle-même. Épaulée dans ses recherches par Yanai, un garçon qui avait un faible inavoué pour Haruka, Suga s'interroge aussi sur les véritables motivations de cette quête, entre culpabilité et envie de comprendre. En tout cas, nous n'avons qu'une envie, celle de suivre la protagoniste dans la reconstitution de ce puzzle, qui s'étale pour l'instant sur sept tomes au Japon (série encore en cours), dans l'espoir que la qualité et la sobriété de ce premier volume ne faiblissent pas en cours de route.

CAMILLA PATRUNO



Anjin San

de George Akiyama, Le Lézard noir,
462 p. couleurs, 25 euros

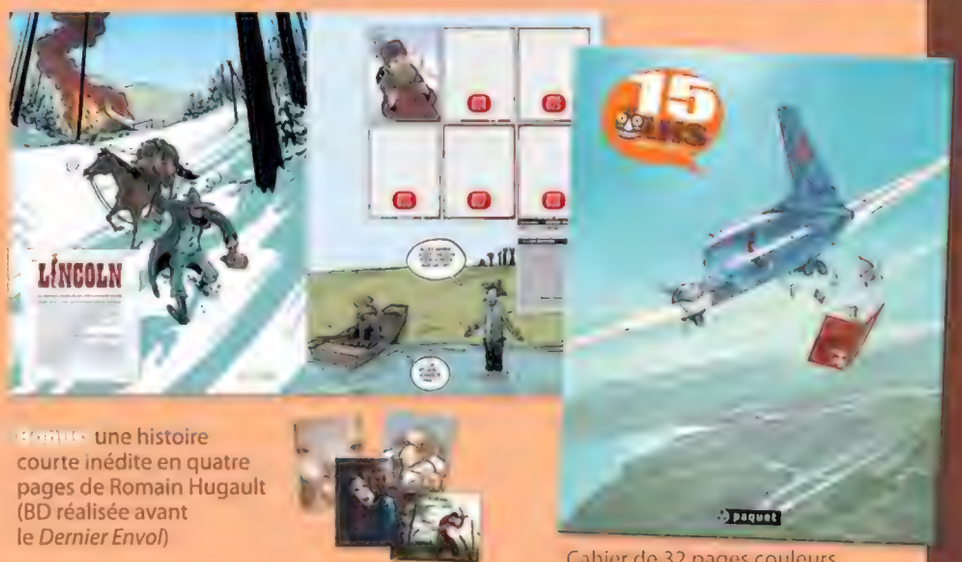
Avec sa tête ronde et chauve, on dirait un petit bonze en habits de ville. Sac de voyage et parapluie à la main, il voyage dans le pays, avide de rencontres. Pour ceux qu'il côtoie, Anjin-san est un être d'exception, capable de consoler par sa seule présence, ou par sa sagesse de donner une leçon aux vaniteux. Mais lui-même ne cesse d'affirmer qu'il est quelqu'un de banal. Et, sans paradoxe, que ses actions lui sont conseillées par son grand-père Shakyamuni, le Bouddha. Pas adepte des coups d'éclat, il n'est pas là pour faire de miracles. Juste pour distiller un peu d'amitié, donner un petit coup de pouce à ceux qui en ont besoin, apaiser quelque peu les âmes agitées. Succession de 23 courts récits indépendants, avec pour fil rouge la progression du sentiment amoureux chez les deux amis d'Anjin, Hinagiku la geisha et Kirihito le timide, le livre n'assène pas de leçon de morale, ne distingue pas le bien du mal. Tout au contraire, la doctrine d'Anjin serait plutôt de s'abstenir de juger. Le Lézard Noir, qui publie ici une deuxième œuvre de George Akiyama (après *Jintarô le caïd de Shinjuku,* publié en novembre 2011, qui raconte les aventures d'un personnage aux antipodes d'Anjin !), en réalise une édition particulièrement soignée : couverture toilée, douceur des matières, souplesse du papier… Ce n'est pas anecdotique. La beauté de l'objet-livre participe au plaisir de la lecture.

JÉRÔME BRIOT

PENDANT TOUT L'ÉTÉ, LES ÉDITIONS PAQUET FÊTENT LEURS 15 ANS ET VOUS OFFRENT...

UN CAHIER COLLECTOR ET 80 VIGNETTES INÉDITES À COLLECTIONNER

Cahier offert à l'achat de 2 albums Paquet chez les libraires participants. Puis, pour chaque album acheté, le libraire vous remettra un sachet de vignettes.



Bonus une histoire courte inédite en quatre pages de Romain Hugault (BD réalisée avant le *Dernier Envol*)

Cahier de 32 pages couleurs

UN *COMICS* INÉDIT SIGNÉ TONY SANDOVAL

offerte à l'achat de 3 albums Paquet chez les libraires participants. *Comics* limité à 3 000 exemplaires.

16 pages couleurs, couverture souple

UN T-SHIRT LADYPULP.COM SIGNÉ ROMAIN HUGAULT

offert à l'achat de 4 albums Paquet chez les libraires participants.

En partenariat avec LadyPulp.com

Taille L, 100% coton

Retrouvez toutes les infos sur http://15ans.paquet.li

© Istin et Brion / MC PRODUCTIONS

PASSE-MOI LE CELTE !

10 ans et pas une ride pour Soleil Celtic, la collection des univers celtes chez Soleil dont les plus grands succès sont *Merlin*, *Les Contes de Korrigan* ou encore *Excalibur*. Jean-Luc Istin, maître d'œuvre du projet, revient sur une décade fructueuse.

DR

JEAN-LUC ISTIN

Bon sang ne saurait mentir. Avec des origines bretonnes et comme bande dessinée de chevet *Bran Ruz* d'Alain Deschamps et Claude Auclair, Jean-Luc Istin avait un destin tout tracé. À la fois scénariste, dessinateur et directeur de collection, le natif de Pontivy a concocté avec Soleil Celtic une recette pas très éloignée de celle de la potion magique. La classe armoricaine.

On peut dire que tout a commencé avec le succès de *Merlin* aux éditions Nuclea, avec Éric Lambert au dessin et vous au scénario.
Oui. En fait, *Merlin* m'a permis de gagner un peu d'argent et de retourner vivre en Bretagne. Le premier épisode s'était déjà vendu à l'époque à plus de 17 000 exemplaires. Et le deuxième était à 12 000. Mais c'était le seul succès de la petite maison d'édition Nuclea, et ça n'a pas suffi à éponger tout le reste.

Et à quel moment avez-vous eu le déclic de l'idée d'une collection celtique ?
Une fois à Dinan, en me promenant chez les libraires, je découvre des recueils de nouvelles d'auteurs qui ne me disaient rien, sauf Anatole Le Braz. Et je m'aperçois qu'il y a énormément de contes bretons faisant appel au petit peuple, au diable, aux fantômes, etc. J'en achète, je les trouve captivants. Et je me dis qu'on pourrait faire un recueil, type *Les Contes de la crypte*. J'avais envie de m'en occuper en tant que directeur de collection. J'appelle mon ami Erwan Le Breton qui me dit qu'il connaît très bien puisque sa grand-mère lui en racontait le soir, pour ne pas qu'il dorme (rires). Il accepte de les scénariser. Je trouve les dessinateurs possibles. Et ce projet, je le propose brièvement dans un bar à Mourad Boudjellal *[PDG des éditions Soleil à l'époque, NDLR]*. Mais il s'en fout royalement. Ce qu'il veut, c'est signer *Merlin*, et pour les contes, il me laisse carte blanche. Et puis *Les Contes du Korrigan* est sorti, il n'a pas arrêté d'être réimprimé jusqu'à atteindre 40 000 exemplaires vendus.

Et *Merlin*, chez Soleil, a continué à bien marcher.
Tout à fait. Fort de ces deux succès, Soleil Celtic est né. J'ai dressé une liste des séries possibles que j'ai envoyée par mail à Mourad pour lui demander s'il était partant pour une collection. Et il m'a juste répondu « *ok* » (rires).

Une performance de convaincre un Toulonnais du bien fondé d'une collection celtique.
Oui, mais il n'aurait pas accepté s'il n'y avait pas eu de succès. D'ailleurs, pendant longtemps, je savais que Mourad disait à ses proches collaborateurs : « *Il y a un truc que je ne comprends pas. Comment ça se fait que ça marche ?* » (rires). C'est normal, il ne savait pas où était la Bretagne. Un jour, il me dit : « *Dis donc, je crois que je vais arriver pas loin de chez toi. Tu crois qu'on pourrait se voir ?* » Et il arrivait à La Rochelle ! Il n'est jamais venu au festival de Saint-Malo, il avait peur d'avoir froid. En fait, il n'est jamais venu en Bretagne.

Alors, on connaît la richesse du folklore breton, mais on ne se doutait peut-être pas que ça pourrait alimenter 45 séries et une centaine de tomes.
Dès le début, j'ai pris le mot celtique au sens large. Je ne voulais pas me cantonner à certains sujets. J'ai développé le bretonnant avec les contes de Bretagne, mais aussi les récits arthuriens. Et puis par cousinage, j'ai intégré les histoires nordiques.

Pour les contes de Bretagne, on retrouve Anatole Le Braz.
Notamment. Le scénario des albums se base sur les contes qui ont été collectés et publiés au XIX[e] siècle et dont Anatole Le Braz est le « collecteur » le plus populaire, par la qualité de son style. Ses romans pourraient être étudiés en cours de français au même titre que Maupassant. Il était d'ailleurs professeur.

YS, LA LÉGENDE

© Istin et Nenadov / MC PRODUCTIONS

© Istin, Créty et Corduriè / MC PRODUCTIONS

LE SANG DU DRAGON

En ce qui concerne la partie arthurienne, on a toute la saga de la Table ronde.

Merlin a été le socle sur lequel s'est appuyée la collection. Le cycle de la jeunesse de Merlin est terminé et la série se concentre désormais sur le roi Arthur. Le but de cette collection, avec aussi *Lancelot* ou *Ys, la légende*, n'est pas de refaire une énième adaptation, mais de les remettre au goût du jour avec notre regard d'auteur d'aujourd'hui, en gardant l'essence du mythe.

Et le principe est le même pour les légendes nordiques ?

J'ai l'impression que pour *Odin* ou *Le Crépuscule des Dieux*, le scénariste Nicolas Jarry est rentré dans la légende, qui est touffue comme la Bible, pour l'ordonner et lui donner une logique plus *fantasy*, un côté épique.

Enfin, il y a la quatrième thématique, intitulée « Aventures celtiques ». C'est tout ce qui n'entre pas dans les autres catégories ?

C'est presque ça. C'est un peu le grand fourre-tout, mais avec des albums qui fonctionnent très bien. *Le Sang des dragons* par exemple est une histoire de pirates sous Louis XIV, mais leur navire va dans des mondes cachés peuplés d'elfes. Le titre phare de cette thématique, c'est *Les Druides*, vendu à 50 000 exemplaires.

C'est une collection qui a fait démarrer beaucoup de jeunes auteurs, et on se rend compte, ce qui est assez rare dans le métier, que vous laissez à toutes les séries le temps de rencontrer leur public. Ça n'a pas de prix.

Avec Mourad, j'ai eu beaucoup de difficultés à monter la collection, mais au fur et à mesure, j'ai acquis une grande liberté. Depuis que Soleil a été racheté par Delcourt l'année dernière, on entre dans une nouvelle ère. Guy Delcourt est quelqu'un qui intervient. Il s'implique et analyse beaucoup. On passe d'une liberté totale à une liberté surveillée (rires). Mais pas dans le mauvais sens du terme. D'avoir un cadre pour travailler, ce n'est pas plus mal.

© Dabois et Sandro / MC PRODUCTIONS

HISTOIRES DE BRETAGNE

Quels seront les projets pour l'année qui vient ?

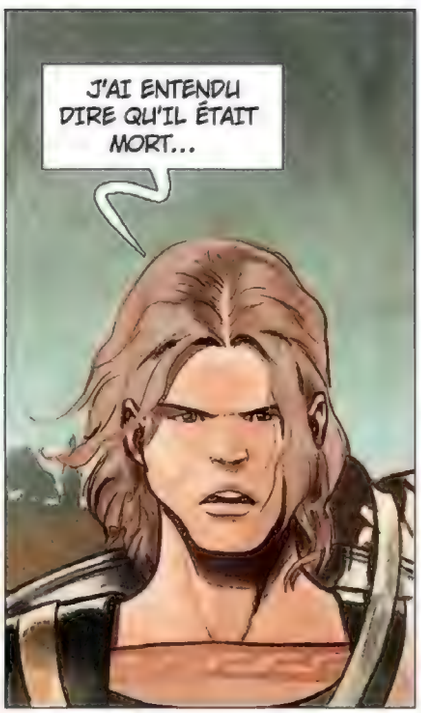
Pas mal de suites, et puis quelques nouvelles séries comme *Excalibur* de Le Breton et Brion, *Walkyrie* de Cordurié et Kovacevic, au graphisme incroyable, et *Les Chroniques d'Arawn* de Le Breton et Giorello.

PROPOS RECUEILLIS PAR
THIERRY LEMAIRE

LES HOMMES SANS GRAVITÉ

Jason, qui conduisit jadis 60 argonautes jusqu'en Colchide pour trouver la toison d'or, repart pour une nouvelle quête après des années d'errance. Servie par un scénario solide et une mise en images très originale, *Les Derniers Argonautes* est une trilogie qui offre en outre des grilles de lecture intéressantes.

Que s'est-il passé ? Pourquoi les dieux d'ordinaire si intrusifs, ont-ils délaissé l'humanité ? Nul ne le sait… Les augures et les aruspices *[prêtres romains qui cherchent des présages dans les entrailles, NDLR]* ont beau scruter le moindre signe, aucune réponse ne leur est accordée. Certains affirmèrent que les dieux étaient morts. À mesure que cette rumeur enflait, l'humanité se laissait aller vers ses inclinaisons les plus basses : meurtres, viols, rapines, guerres… C'était un peu comme si, avec la disparition du regard divin, s'envolait une partie de l'âme humaine… Et comme si seule la peur du courroux avait été le garant de la paix sociale. Mais un jour, dans un royaume reculé, les dieux adressent un dernier message : leurs paroles guideront de nouveau les hommes le jour où l'orbe qui leur fut dérobée leur sera rendu. Pour cela, il faudra des braves pour aller jusqu'en Hyperborée et convaincre Jason, le dernier des argonautes, de les guider jusque-là.



OUI, MOI AUSSI J'AI ENTENDU CETTE HISTOIRE. IL AURAIT ÉCRASÉ PAR LA POUPE DE SON PROPRE NAVIRE, L'ARGO – ENCORE LA COLÈRE D'HÉRA A-T-ON DIT…
© Djian, Legrand et Ryser / GLÉNAT

CAS DE CONSCIENCE

Jean-Blaise Djian et Olivier Legrand avaient déjà marqué les esprits à travers la série *Les Quatre de Baker Street*. Leur variation sur le mythe de Jason semble néanmoins plus ambitieuse. Plusieurs raisons incitent à le penser et en premier lieu le fait que ce Jason semble être une sorte de creuset dans lequel les auteurs ont pu engager une réflexion sur la perte des repères. Jean-Blaise Djian confie que « *paradoxalement, l'absence des dieux met en exergue leur existence. Sans eux, tous les humains se retrouvent livrés à eux-mêmes et impuissants par rapport aux phénomènes naturels, à la maladie, etc. Finalement,* Les Derniers Argonautes *est une mise en perspective des croyances religieuses.* »

© Djian, Legrand et Ryser / GLÉNAT

Si l'on s'appuie sur le roman de H. G. Wells, c'est à partir du moment où « l'homme invisible » ne sent plus le poids de son propre regard dans le miroir qu'il sombre dans la folie et le vice. Les dieux de l'Olympe seraient donc à la fois la conscience et le miroir de l'humanité. À partir de là, on peut donc considérer que les nouveaux argonautes de Djian et Legrand partent « à la découverte de leur âme ». Et en effet, à y regarder de plus près, tous les héros de cette aventure sont unis par un sentiment d'incomplétude, voire d'inaccomplissement.

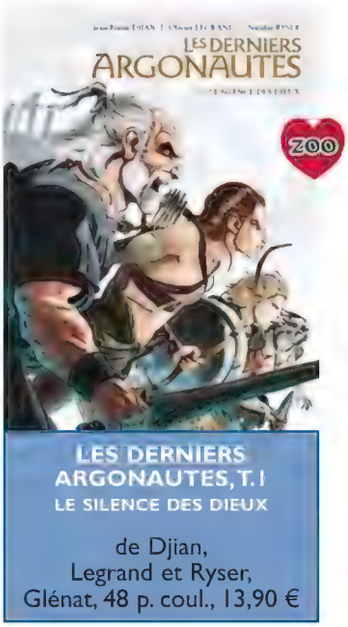
ÉVOCATIONS ET PRISMES

En dehors de ces dernières considérations, l'album parvient à capter le lecteur grâce à une mise en couleurs très efficace. Les variations d'ambiance procurent une dimension onirique à l'histoire et ce faisant, participent pour beaucoup à la narration. Toute l'intelligence de Nicolas Ryser est de considérer la couleur comme un outil au service du récit et du dessin : « *L'intention est de jouer avec un maximum de nuances. Le tout est de bien les choisir pour obtenir un rendu final équilibré. La couleur permet de communiquer autour des impressions et de hiérarchiser l'image en fonction des différents plans.* »

Une autre particularité du dessin de Nicolas Ryser, c'est l'emploi d'un canon de proportions inhabituel qui lui permet d'accentuer la dynamique des situations et plus particulièrement des combats. Cette représentation des argonautes aux traits longilignes et altiers emprunte un peu à la figure du héros antique, mais conserve une expressivité moderne. Elle oppose le caractère vertueux de Jason et des siens à l'avilissement du monde qui les entoure.

Ce premier volume des aventures *Des Derniers Argonautes* part donc sur de très bonnes bases. Djian, Legrand et Ryser ont toutes les cartes en main pour réussir dans leur projet et franchir un cap dans leur cheminement d'auteurs de bandes dessinées. En dehors de quelques petits bémols dans l'orchestration de certaines scènes, *Les Derniers Argonautes* mérite d'être cité parmi les très bonnes surprises de cet été.

KAMIL PLEJWALTZSKY



LES DERNIERS ARGONAUTES, T. I
LE SILENCE DES DIEUX

de Djian, Legrand et Ryser, Glénat, 48 p. coul., 13,90 €

FIREWALL : laissez-vous contaminer

Journaliste scientifique, Xavier Bétaucourt a eu l'idée de cette série après avoir mené plusieurs enquêtes dans le monde réel. Ayant successivement étudié les antennes relais et la cybercriminalité, celui-ci s'est posé la question de la possibilité de transmission d'un virus informatique à l'homme…

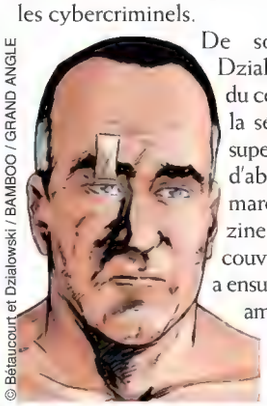
© Bétaucourt et Dzialowski / BAMBOO / GRAND ANGLE

Firewall démarre avec une intrigue assez convenue : fondement de nombreuses œuvres issues du courant cyberpunk, la question du croisement entre virus informatique et organisme humain n'est pas vraiment nouvelle. Mais cela n'en fait pas pour autant une série à écarter.

L'histoire reprend le concept de réseau omniprésent, appuyant la notion de connexion continue des êtres humains qui peuvent désormais être pistés par la toile. Pour éviter les débordements, une agence anti-terroriste, « *Firewall* », a été créée par Interpol pour combattre la cybercriminalité. À toute fin utile, rappelons ici que le terme *firewall* désigne en informatique les « pare-feux », des protections destinées à protéger votre réseau de l'ensemble des attaques qu'il peut subir. En son sein, un duo composé d'un militaire et d'une femme ingénieur en informatique est sélectionné pour combattre une organisation mafieuse : « La Louve ». Le danger : il serait aujourd'hui possible pour ces criminels de transmettre des virus informatiques aux êtres vivants en passant par les réseaux sans fil, notamment ceux de téléphonie mobile. Évidemment, cette nouvelle arme capable de traverser le monde instantanément attire les convoitises et les ennemis vont être nombreux à vouloir se l'accaparer…

AU PLUS PROCHE DE L'ENQUÊTE

Ce qui fait la différence entre *Firewall* et d'autres créations sur le thème, c'est la voie choisie par son scénariste. Ici, l'anticipation est limitée, on sent l'approche scientifique et les interrogations du journaliste dans la manière d'aborder le sujet. Mais paradoxalement, au-delà même des aspects technologiques, on est parfois plus dans le film d'action, le thriller lié à l'humain, que dans la réflexion sur l'emprise du réseau. Même si on imagine bien que le duo de héros est un peu plus glamour que la réalité, et si les moyens de Firewall semblent sans limite, on sent bien dans le récit l'influence de l'enquête de Bétaucourt au sein d'une vraie brigade de gendarmerie chassant les cybercriminels.


© Bétaucourt et Dzialowski / BAMBOO / GRAND ANGLE

De son côté, Jean-Jacques Dzialowski apporte sa culture du comics dans l'illustration de la série. Issu de l'univers des super-héros, le dessinateur s'est d'abord fait connaître sur le marché français dans le fanzine *Scarce*, mais également en couverture de petits formats. Il a ensuite officié auprès d'éditeurs américains, notamment chez DC sur Batman, ou chez Boom Studio dans des adaptations de Lovecraft.

Tout ceci se voit dans *Firewall*. Même si l'auteur emploie des découpages assez proches de la BD franco-belge, on repère assez régulièrement des emprunts à la narration plus dynamique des Américains. Seul bémol, on se surprend parfois à repérer quelques raccourcis régulièrement utilisés chez les auteurs de comics, notamment beaucoup de gros plans sur les visages et les mouvements des personnages. Rien qui ne gêne la lecture, et Dzialowski le fait avec maîtrise, mais on aurait parfois aimé un peu plus de grands angles.

Publié par Bamboo en l'espace de quelques semaines, les deux albums de ce premier cycle complet se lisent avec plaisir et posent les bases d'un univers qui pourra sans nul doute faire vivre d'autres aventures à ses héros. À suivre…

YANNICK LEJEUNE

⇨ FIREWALL, T.1 ET 2
de Xavier Bétaucourt et Jean-Jacques Dzialowski, Bamboo, coll. Grand Angle, 48 p. couleurs, 13,90 €

ESTEBAN : de l'océan à la prison

© Bonhomme / DUPUIS

Dans ce quatrième album, Esteban devient gardien de pénitencier. Pas par vocation, mais pour libérer les membres de l'équipage de son baleinier. L'univers carcéral succède à l'immensité de la banquise et de l'océan.

JE SAIS PAS... DE L'ÉQUIPAGE J'AI VU PERSONNE. EN MÊME TEMPS, LES PRISONNIERS ÉTAIENT LOIN DE NOUS, ET AVEC LEUR TENUE, DIFFICILE DE LES RECONNAÎTRE.
MAIS ILS SONT FORCÉMENT LÀ, C'EST OBLIGÉ.

© Bonhomme / DUPUIS

Auparavant, on avait vu un Indien Patagon de 12 ans rejoindre le Léviathan, sur la recommandation de sa mère. Pas de traitement de faveur, car sur ce baleinier à voile, le viril équipage n'a guère le temps de materner un mousse. Fort heureusement, Esteban est déterminé et très habile au lancer de harpon. De plus, il raconte des histoires fort appréciées de ses collègues, il est donc vite adopté par les loups de mer aguerris après un bref bizutage.

Vers 1900, la marine à voile se heurte à la concurrence sauvage des bateaux à vapeur. Équipés en canons à harpons explosifs, la partie de pêche tourne à l'abattage à la tonne. Ces prédateurs recherchent le gain facile, laissant pourrir les carcasses de baleines après en avoir récupéré la précieuse ambre et les fanions. Le capitaine du Léviathan voue une haine tenace à ces concurrents peu scrupuleux. Après leur avoir subtilisé une pièce de leur moteur, une course-poursuite s'ensuit, qui tourne au désastre. Voulant s'enfuir vers l'Antarctique, le Léviathan se retrouve coincé dans la banquise. Puis l'équipage est arrêté à son retour sur la terre ferme, seul Esteban ayant pu s'échapper grâce à l'aide de son oncle Tonto.

DES DÉBUTS DIFFICILES

C'est à ce moment que démarre ce nouvel opus, qui a bénéficié d'une prépublication dans les pages de l'hebdomadaire *Spirou*, comme le précèdent. Une opportunité pour faire enfin découvrir au public cette série qui connut des débuts difficiles, en raison de l'arrêt de la revue *Capsule Cosmique*, puis d'un hiatus de deux ans.

Matthieu Bonhomme alterne les publications en solo ou sur scénario des collègues amis qu'il a pu rencontrer dans des ateliers de BD, comme Gwen de Bonneval et Lewis Trondheim. Il met beaucoup de lui-même dans les aventures d'Esteban. Pratiquant en Bretagne la marine à voile, l'auteur s'est passionné pour les récits de voyages lointains de London, Conrad, Melville, de Monfreid ou Kessel. Appréciant en tant que lecteur la restitution d'un véritable ressenti, il tente d'inscrire sa série dans cette voie.

Il nous semble qu'il a largement atteint son objectif. Il y a un véritable souffle dans *Esteban*, des sentiments forts, un esprit écologique qui s'attache aux éléments naturels et aux animaux, le rappel d'un génocide peu connu, le côté mystique des Indiens patagoniens apparaissant parfois en filigrane. Semi-réaliste, son trait habile séduira les amateurs de classique et de moderne épuré.

UN HARPONNEUR GARDIEN DE PRISON À USHUAÏA ?

Dans *Prisonniers du bout du monde*, Esteban pousse la solidarité avec le capitaine et ses anciens compagnons à s'introduire dans le terrible pénitencier d'Ushuaïa, où l'isolement et la pénibilité accompagnent la brutalité des gardiens. Il prétend rechercher un emploi et se voit proposer avec méfiance un poste de soldat. La femme du général le protège en échange de services, mais Esteban reste surveillé de près, ce qui ne l'empêchera pas d'organiser avec succès l'évasion.

Dupuis profite de ce nouvel album pour rééditer les deux premiers qui sont chacun agrémentés de huit pages inédites et de nouvelles couvertures. Il ne s'agit pas de pages de documentaire sur la préparation de la série, mais de compléments de récit dessiné qui accentuent la densité de l'histoire, permettant notamment de mieux comprendre le contexte familial de ce très attachant personnage.

JEAN-PHILIPPE RENOUX

⇨ Interview de Matthieu Bonhomme sur notre site : www.zoolemag.com

ESTEBAN, T.4
PRISONNIERS DU BOUT DU MONDE

de Matthieu Bonhomme
Dupuis,
56 p. couleurs, 12 €

Les Chevaliers de la table de jeu

© Shuky, Waltch et Novy / MAKAKA

Les éditions Makaka revisitent le principe du livre dont vous êtes le héros, mais en BD. Derrière un album « jeu » original à la fois ludique et plein d'aventures, se cache un travail scénaristique titanesque.

Avec *Chevaliers*, c'est un concept excitant qui refait surface. L'alliance des « livres dont vous êtes le héros » de notre enfance et du jeu de rôle, le tout en BD. Cette rencontre de trois supports de geek stimule notre âme de gamin. On est plongé dans un monde médiéval fantastique au royaume imaginaire de Louilepou en l'an 1012, où le lecteur aura le choix de vivre l'histoire avec l'un des trois frères paysans aux compétences et caractères différents. Le but du jeu est pour le héros d'intégrer l'école des chevaliers en réussissant une quête de bracelets de bravoure disséminés dans le royaume, au fil des rencontres (bonnes ou mauvaises). On peut ainsi lire plusieurs récits au sein du même ouvrage, selon nos choix de rôle et d'action. Gare aux sorciers, trolls, énigmes et autres dangers tapis au coin de chacune des 380 cases numérotées !

EXPÉRIENCE DE LECTURE

Les auteurs, qui ont déjà fourbi leurs armes sur des albums plus classiques tels que *Écolo Attitude*, se sont inspirés de RPG[1] comme *Final Fantasy* pour la création de ce livre-jeu imaginatif. Un ouvrage immersif (le point de vue est le plus souvent subjectif, à l'image des jeux FPS[2]) et non linéaire qui apporte une nouvelle dimension de lecture, participative et active. Au-delà du concept, la BD offre de l'aventure mais aussi de l'humour, et ouvrira ses influences geek à un large public amateur d'expérience ludique. Des heures de jeu en perspective !

WAYNE

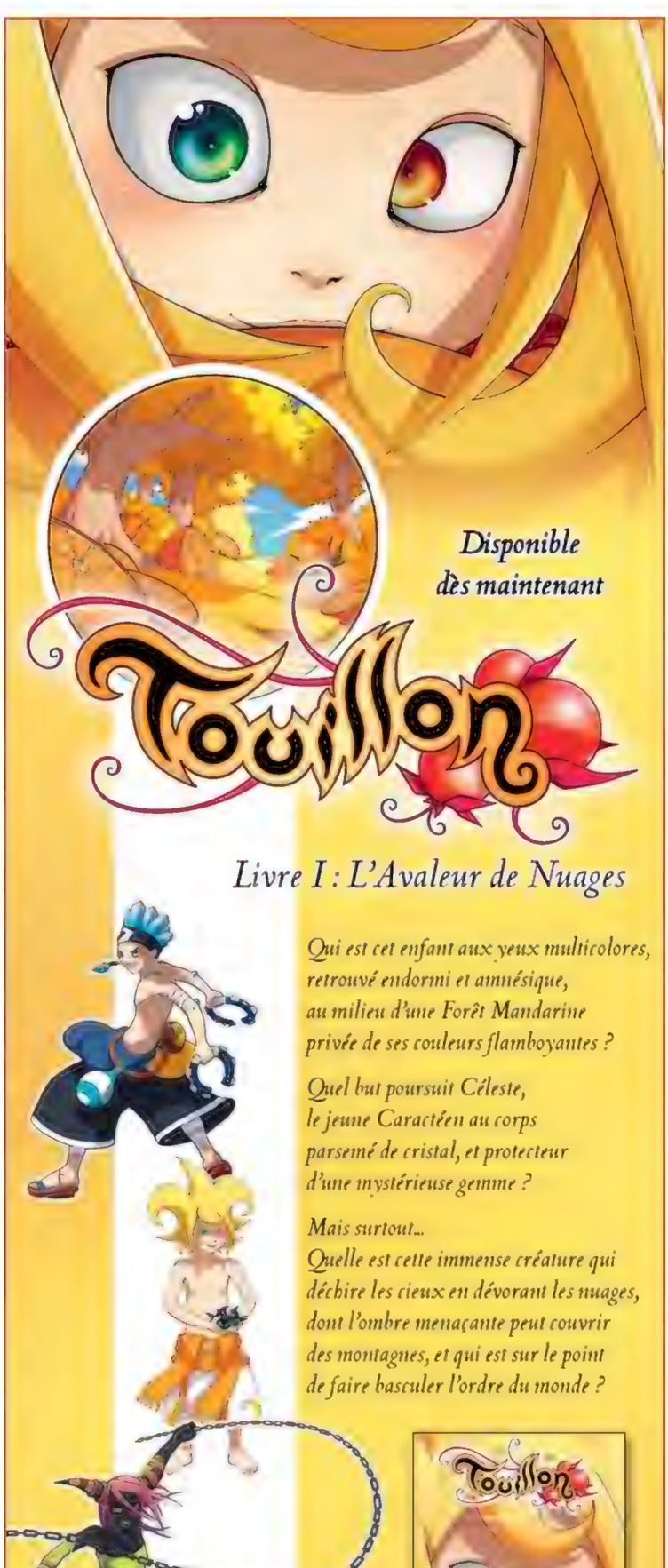
➪ Disponible dans toutes les librairies ou sur le site www.makaka-editions.com

➪ Gagnez de nombreux albums en jouant au jeu gratuit *La Quatrième Prophétie* sur le serveur Neerya : http://www.prophetie-neerya.fr/

[1] *Role Playing Game* (jeu de rôle)
[2] *First Person Shooter* (jeu de tir en vue subjective)

CHEVALIERS
JOURNAL D'UN HÉROS

de Shuky, Waltch et Novy, éditions Makaka, 176 p. couleurs, 19 €


Disponible dès maintenant
Touillon
Livre I : L'Avaleur de Nuages
Qui est cet enfant aux yeux multicolores, retrouvé endormi et amnésique, au milieu d'une Forêt Mandarine privée de ses couleurs flamboyantes ?
Quel but poursuit Céleste, le jeune Caractéen au corps parsemé de cristal, et protecteur d'une mystérieuse gemme ?
Mais surtout... Quelle est cette immense créature qui déchire les cieux en dévorant les nuages, dont l'ombre menaçante peut couvrir des montagnes, et qui est sur le point de faire basculer l'ordre du monde ?
Editions B@B Bac@Bd

Confessions d'une Glitter Addict, de Diglee

Attention BD très girly ! Après le succès de son premier album *Autobiographie d'une fille GAGA*, Diglee revient avec un nouvel opus encore plus délirant. Maureen Wingrove, alias Diglee, raconte en couleurs pailletées voire pastel ses aventures de jeune femme de 24 ans se lançant dans le dessin, la BD, la mode aussi. Vous saurez tout de ses amours, ses amis, ses emmerdes, son premier appart, etc. Et c'est drôle, frais, pétillant. Un vrai coup de cœur, notamment pour ses planches sur son idylle imaginaire avec Alexander Skarsgard de *True Blood* ou encore Julien Doré. Une folie douce rafraîchissante.

Marabout, 144 p. couleurs, 12,90 €

LOUISA AMARA

La Dernière Image, de Jakupi

En 1999, un magazine propose à Gani Jakupi de raconter l'après-guerre au Kosovo et son retour dans son pays avec l'aide d'un photographe. S'ensuit un récit qui mêle témoignage contextuel et réflexion sur le journalisme. Forcément partisan dans le conflit, l'auteur s'interroge sur la part d'objectivité nécessaire à la bonne description des choses, et sur la subjectivité qui permet de ressentir le sujet. Il livre aussi une réflexion sur l'éthique des reporters d'image, un sujet qui prendra tout son sens quand son accompagnateur montrera une vraie tendance au sensationnalisme. Prenant et passionnant.

Soleil, coll. Noctambule, 80 p. couleurs, 17,95 €

YANNICK LEJEUNE

Je veux une Harley, de Cuadrado et Margerin

Quand les pères respectifs de Parker et Badger et de Lucien se rencontrent, ils font une BD sur la mythique Harley Davidson. Un quinqua, Marc Carré, réalise à l'issue d'un examen de santé qu'il a encore de belles années devant lui. Il en profite pour se payer une belle bécane ! Cette marque mythique est en quelque sorte l'aristocrate de la route, sa possession symbolise une certaine réussite sociale. Dans ce livre instructif, les non-initiés apprendront plein de choses sur cet univers pétaradant, ses codes et ses rituels.

Fluide Glacial, 48 p. couleurs, 10,80 €

MICHEL DARTAY

TOUT SAUF NAÏF

Avec *Ferney-Voltaire*, Makyo, Richaud et Pagot reviennent sur les coulisses de l'un des plus grands succès de la littérature française, *Candide*. De l'aventure qui pique la curiosité du lecteur.

© Makyo, Richaud et Pagot / GLÉNAT

Trois cent cinquante-trois ans après sa publication, *Candide* se résume au mieux chez les uns à une œuvre majeure du patrimoine littéraire, et chez les autres à un vieux souvenir du bac de français. Mais il faut bien reconnaître qu'avec le temps, la portée quasi révolutionnaire de ce conte philosophique a complètement disparu des esprits. En dénonçant le conservatisme de la noblesse et en pourfendant la notion de divine providence, Voltaire s'attaque en effet au pouvoir bicéphale du royaume. Rien que ça. On comprend alors qu'il ait préféré publier son ouvrage en Suisse et sous le pseudonyme du docteur Ralph. Interdit par l'Église, condamné par le Parlement de Paris, le livre connaît cependant un succès inouï. Il s'écoule entre 20 et 30 000 exemplaires en une seule année. Du jamais vu dans l'histoire de l'édition. Pourtant, il faudra attendre 1768 pour que le roturier François-Marie Arouet de Voltaire révèle qu'il est bien l'auteur de la satire. Et c'est précisément cette recherche de la véritable identité du « docteur Ralph » que *Ferney-Voltaire* met en scène en inventant, à moitié, une vengeance familiale.

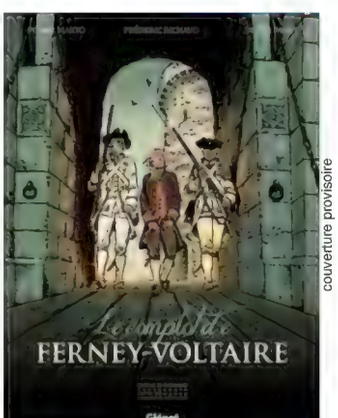
© Makyo, Richaud et Pagot / GLÉNAT

MOUSQUETAIRE CONTRE PHILOSOPHE

La cible de cette vendetta ? Voltaire évidemment. En 1726, l'écrivain mouche le chevalier de Rohan à la Comédie-Française par une répartie dont il a le secret. Trente-quatre ans plus tard (ici démarre la partie romancée), sur son lit de mort, le noble humilié reçoit un nouveau coup sur la tête avec *Candide*. Il sait, il sent, que son vieil ennemi est l'auteur de ce « torchon ». Dans un dernier souffle, il charge son fils, mousquetaire noir de la Garde du Roi, de démasquer l'impudent pour le punir. Le mano a mano peut commencer.

Certes, à cette date, Charles de Rohan-Chabot n'est plus mousquetaire depuis deux ans. Certes, le titre de l'album (encore provisoire au moment où nous écrivons) est anachronique puisque le village de Ferney où habite Voltaire de 1758 à 1778 ne prend son nom définitif de Ferney-Voltaire qu'en 1878. Certes enfin, le dessin de Didier Pagot est très classique, voire « à l'ancienne », mais finalement, il convient bien à cette ambiance XVIII[e]. D'ailleurs, ces remarques sont mineures en regard de la qualité de la reconstitution historique, tant pour le graphisme que pour les dialogues ou la psychologie des personnages. Même s'il est un peu rapide par moment, le scénario est bien ficelé, notamment dans l'utilisation des astuces que Voltaire utilise pour faire sa publicité. Les informations abondent et donnent une furieuse envie de creuser la question. Sous couvert de bande dessinée d'aventure, *Ferney-Voltaire* suscite l'envie de se replonger dans *Candide*. Un bel hommage à cet esprit libre et précurseur.

THIERRY LEMAIRE



couverture provisoire

FERNEY-VOLTAIRE

de Makyo, Richaud et Pagot, Glénat, 48 p. coul., 13,90 €

Les PIRATES de Barataria

Un nouveau cycle en Orient !

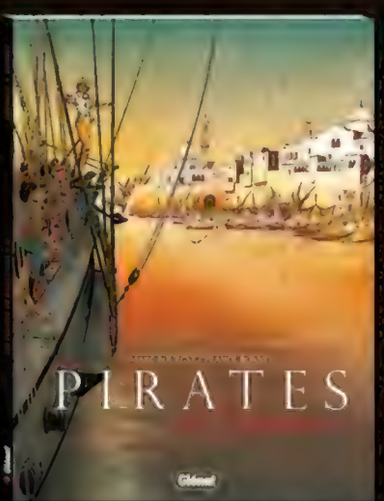
Dominique Youx revient à Barataria, au repaire des frères Laffitte, tandis que la belle Artémis embarque pour l'Égypte à bord du *Gwelan*. La mission dont elle doit s'acquitter pour l'Empereur semble bien s'engager, mais c'est sans compter sur les espions Nigel Fitzpatrick et Inga Schott, toujours bien décidés à se mettre en travers du chemin d'Artémis...

« Magnifique fresque pirate. »
DBD

« Les amateurs de récits aventureux seront comblés. »
AURACAN.COM

« Scénario efficace, dessin vif et détaillé. »
LE PARISIEN/AUJOURD'HUI EN FRANCE

MARC BOURGNE & FRANCK BONNET
Tome 5 : Le Caire

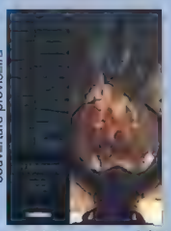


POUR EN SAVOIR PLUS

Disponibles au rayon BD

Glénat
www.glenatbd.com

La Grande Évasion, T.2, Le Labyrinthe, de Gabella et Palumbo


couverture provisoire

Ce deuxième tome de la série-concept *La Grande Évasion* montre la belle diversité des approches. Alors que *Biribi* était ancré dans le réel avec un récit de pénitencier, on suit ici une expédition imaginaire à qui l'on confie l'exploration du tombeau de Dédale, célèbre architecte de l'antiquité. Étonnamment, l'archéologue à l'origine du voyage n'a choisi que des volontaires dont on peut douter de la réelle expertise. La raison ? La mission n'a rien à voir avec une visite de mausolée, l'endroit est en fait le labyrinthe du Minotaure… Les décors sublimes de Stefano Palumbo font du lieu un véritable protagoniste de ce récit prenant.

Delcourt, 64 p. couleurs, 14,95 €

JOHN YOUNG

L'Exode selon Yona, T.3, Effervescence, de David Ratte

On l'attendait comme le messie : le troisième et avant dernier tome de la seconde époque du *Voyages des Pères* est toujours aussi truculent et réussi ! Retour en Égypte ancienne auprès du grincheux Yona et de l'impertinente ado Libi, à l'heure où Moïse (disparu depuis des décennies et revenu pour libérer le peuple hébreu esclave de Pharaon) met ses menaces à exécution. Nous voilà à revisiter les 10 plaies d'Égypte, tombant en amour des dialogues à l'humour infaillible et des détails et références modernes (dessinés ou suggérés) ! Non, ceci n'est pas une série religieuse ! Alors athée-vous de la découvrir : c'est un incontournable.

Paquet, 48 p. couleurs, 13,50 €

HÉLÈNE BENEY

Points noirs & sac à dos, de Leslie Plée

Des récits / témoignages sur les années collège en BD, on en a connu de nombreux, et des bons. Mais toujours par des garçons (Fred Neidhardt, Riad Sattouf, Fabrice Tarrin, Max de Radiguès...). Leslie Plée comble le vide : oui, les filles aussi ont eu le corps qui change, de l'acnée, des bandes de potes, connu des déboires amoureux, fait un voyage scolaire en Allemagne et fumé leur première clope. *Points noirs & sac à dos* raconte les aventures d'une adolescente qui traverse « l'âge bête ». L'est-il tout autant pour les filles que pour les garçons ? Vous en jugerez à la lecture de cet album enlevé.

Fluide G, 58 p. couleurs, 12 €

OLIVIER PISELLA

© Spiry / KSTR

Une artiste d'animation peut-elle également être une virtuose des images fixes ? Oui, la preuve en couleurs dans *En silence*, l'histoire d'un amour qui prend l'eau. Glacée. Et même : *on the rocks*.

En silence offre une narration à double niveau. À première vue, c'est l'histoire toute simple d'un groupe de vacanciers qui s'offre une journée de canyoning, le genre de sport qui donne un bon *boost* d'adrénaline et qui crée des souvenirs. Le but du jeu est de descendre un cours d'eau de montagne en se laissant porter par le courant quand c'est calme et en essayant de rester entier quand il y a des rapides, des cascades ou d'autres pièges.

D'EAU FRAÎCHE ET D'AMOUR

Pour cette descente dans le fracas de l'eau vive, la dessinatrice a personnifié la rivière, qui semble s'amuser des vacanciers, leur jouer des tours et danser avec eux. Il y a une véritable tension dans cette épreuve, à tout moment un accident pourrait survenir. « *C'est un sport très intense, qui révèle beaucoup de soi-même à ceux qui le pratiquent. Une fois l'épreuve commencée, impossible de s'arrêter ou de revenir en arrière. Il y a un parallèle qui m'a sauté aux yeux, avec certaines décisions cruciales de vie qu'on doit prendre, à certains moments, et qui sont sans retour* », explique l'auteur, Audrey Spiry.

De fait, une autre histoire se joue en arrière-plan. Juliette, qui vient de terminer ses études, est venue avec son compagnon Luis, déjà installé dans la vie, avec un boulot dans le cinéma qui le passionne. Mais elle n'est plus certaine d'être en phase avec lui. L'aventure va permettre à des émotions qu'elle gardait jusque-là enfouies, silencieuses, de s'exprimer.

EXPRESSIONNISME

Venue du monde de l'animation, Audrey Spiry avait tout d'abord imaginé cette histoire en images mouvantes. Mais rapidement, elle se tourne vers la bande dessinée et prend un parti esthétique audacieux : « *Je voulais travailler en couleurs directes, sans trait de contour. Je travaille en numérique, avec des taches de couleur et en superposant des calques, jusqu'à plusieurs centaines pour certains dessins.* » Le résultat est incroyable, et la démarche peut s'apparenter à l'expressionnisme : en privilégiant les couleurs plutôt qu'en délimitant ce qu'elle peint, Audrey Spiry privilégie la représentation des émotions. Comme dans la séquence (p. 85) où Juliette doit sauter dans le vide. Plutôt que de montrer la chute, la dessinatrice exprime ce que Juliette ressent : angoisse, confusion, stress et excitation mélangés ; et pour cela, décale son dessin dans un abstrait symbolique. Dynamique et pourtant sensible, d'une grande originalité picturale, *En Silence* dispose de tous les atouts pour faire grand bruit !

JÉRÔME BRIOT

© Spiry / KSTR

EN SILENCE

d'Audrey Spiry,
KSTR, 168 p. couleurs, 16 €

À la suite du docteur Watson,
Brunschwig et Cécil
se lancent sur les traces
de Sherlock Holmes,
à la découverte de l'homme
qui se cache
derrière le détective.

CECIL & BRUNSCHWIG

HOLMES

Le tome 3 est enfin disponible !

Exclusivement dans la 1ère édition,
un making of de 16 pages !

En librairie le 21 juin

FuturOpolis

www.futuropolis.fr

CLAIR-OBSCUR SUR UNE LANDE PERDUE

Au bout de trois tomes, la seconde époque de *La Complainte des landes perdues* conserve son attrait, en dépit de ce nouvel épisode un peu creux. Si Jean Dufaux n'a pas son pareil pour bâtir des univers évocateurs, il faudra un ultime épisode plus riche pour que le cycle des *Chevaliers du pardon* soit à la hauteur de celui de *Sioban*. Rendez-vous est pris.

© Delaby, Dufaux / DARGAUD 2012

Après avoir lu cet album consacré à « la fée Sanctus », le lecteur peut se sentir en effet partagé entre la frustration de n'avoir pas véritablement progressé dans le récit et le plaisir de s'être laissé transporter par cette vision fantasque d'une Irlande préchrétienne en proie aux anciennes déités indo-européennes. Certes, tant que cette quadrilogie ne sera pas conclue, on ne pourra décider de son réel intérêt. Mais on peut s'essayer à un bilan à mi-parcours et comparer les deux cycles de *La Complainte*.

SOMBRE

Beaucoup de choses diffèrent entre les deux époques et, en premier lieu, la densité de l'intrigue. Celle de *Sioban* bénéficie d'une intensité dramatique permanente qui n'augure pas d'une issue favorable. Le récit est en outre confiné la plupart du temps dans des espaces clos emplis d'ombres, pour ne pas dire de noirceur. Bien évidemment, le dessin et la mise en page de Rosinsky participent grandement à cette atmosphère oppressante. Ses cases sont plus ramassées que celle de Delaby et les teintes employées de sa mise en couleurs se veulent plus sombres. Seamus apparaît sous des traits souffreteux, sa tête pâle émergeante d'une tunique noire quasi bergmanienne. Et en effet, le personnage se veut ici solennel et triste. *Sioban* est donc une œuvre homogène et continue.

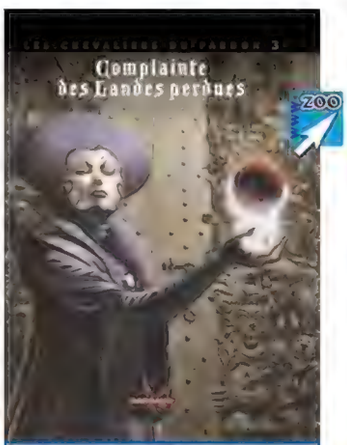
LUMIÈRE

À l'inverse, dans l'époque dépeinte par Delaby, tout est éclatant, idéalisé et ample ; tellement ample que la narration s'y retrouve quelque peu diluée. Le déroulé de l'histoire alterne d'un album à l'autre, entre périodes où l'attente domine et d'autres plus touffues. Paradoxalement, l'univers post-celtique imaginé par Dufaux prend davantage sa mesure à travers la mise en images de Delaby. Les variations de paysages et de décors permettent aux lecteurs de s'engouffrer dans un monde fascinant que l'on se plaît à contempler. Un aspect du talent de Jean Dufaux consiste à emprunter différents mythes de la culture irlandaise pour se les approprier et leur insuffler une vie nouvelle. Le scénariste réinvente ainsi la figure de la Morrigan[1] pour en faire une « Morigane », qui n'a rien à voir avec son homonyme. D'aucuns trouveront que cette palette de personnages et de lieux demeure un peu vaine, même si le scénariste a pris soin de dépeindre des personnalités plus ambiguës qu'il n'y paraît de prime abord. Même si derrière le sempiternel combat entre le bien et mal se dissimulent également d'autres enjeux, car les moriganes se battent aussi pour que leur culte ne disparaisse pas avec l'avènement du christianisme.

Les deux cycles sont donc presque aux antipodes l'un par rapport à l'autre et peuvent dérouter les lecteurs – plus particulièrement ceux de la première heure. En dépit de cela, comme on l'a vu, les deux démarches ont chacune leur propre intérêt. Il n'en demeure pas moins vrai que *La Fée Sanctus* semble être un tremplin vers l'ultime album du cycle des *Chevaliers du pardon* et que cela se fait au détriment de l'intensité du récit. Mais on peut d'ores et déjà s'attendre à un final tendu qui opposera Sill Valt au Guinéa Lord et dans lequel Seamus trahira l'ordre des chevaliers. Nous assisterons vraisemblablement à un nouveau contraste dans cette série faite de clair-obscur et de paradoxes.

KAMIL PLEJWALTZSKY

[1] Déesse de la mythologie celte dont le rôle est d'éprouver les guerriers pour leur permettre d'accéder au rang de héros.

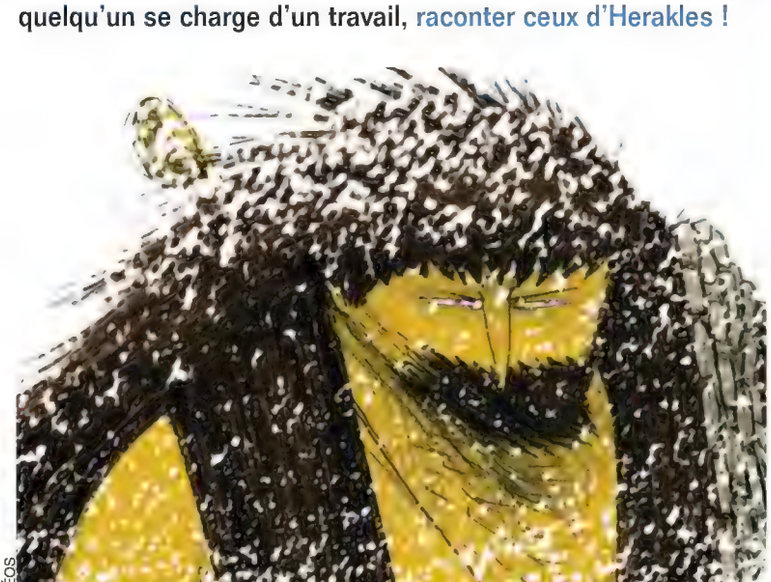


COMPLAINTE DES LANDES PERDUES, T.7
LA FÉE SANCTUS

de Jean Dufaux et Philippe Delaby, Dargaud, 56 p. couleurs, 13,99 €

AVANCE, HERCULE !

Quoi, ça n'avait pas été fait avant ? Eh bien non ! Jusqu'à présent, en bande dessinée, les douze travaux c'était ceux de Benoît Brisefer. Ou à la limite ceux d'Astérix. Il était temps que quelqu'un se charge d'un travail, raconter ceux d'Herakles !



© Cour / AKILÉOS

Il faut pas mal d'aplomb ou de confiance en soi, au moment de choisir sa toute première bande dessinée, pour se lancer dans un récit dont chacun connaît (ou croit connaître) le scénario : la vie du demi-dieu Herakles (Hercule, pour les Romains) et les douze travaux qu'il accomplit. Tel est pourtant le choix de l'audacieux Édouard Cour. Pour réaliser sa fresque mythologique, ce dessinateur tout fraîchement sorti des bancs de son école de *design* graphique, possède trois qualités. Tout d'abord, un trait évocateur, qui sait se faire brut et sauvage, complété par quelques astuces graphiques pour mettre en scène les interventions divines, ou les démons qui hantent et accompagnent le héros. Ensuite, une documentation scrupuleuse, à quoi s'ajoute un pragmatisme qui vient pimenter les différentes scènes : par exemple, la mythologie raconte qu'Herakles poursuivit la biche de Cérynie pendant un an avant de la rattraper… Édouard Cour, de son côté, explique comment il se nourrit pendant cette course interminable.

TROP FORT !

Mais ce qui véritablement séduit dans ce livre, c'est le découpage des scènes et le choix d'une narration non linéaire. Bien sûr, il ne s'agit pas de bouleverser l'ordre des travaux. Mais les motivations d'Herakles et les faits qui l'ont conduit à se soumettre aux épreuves du roi Eurysthée pour expier ses fautes sont révélés par courtes séquences, des flashbacks en forme de souvenirs ou de remords. C'est alors qu'on découvre graduellement un nouvel Herakles. Présenté au début comme une brute épaisse, un colosse bas de plafond, le portrait s'affine au long de ce tome 1 (l'histoire est à suivre !) et se fait plus nuancé.

JÉRÔME BRIOT

HERAKLES, T. 1

d'Édouard Cour,
Akiléos,
160 p. couleurs, 18,30 €

ARELATE

QUAND UN AUTEUR ET UN ARCHÉOLOGUE REDONNENT VIE À L'ANTIQUITÉ ROMAINE

TOME 1
VITALIS

À LA FIN DU PREMIER SIÈCLE DE NOTRE ERE, DANS LA CITÉ D'ARELATE (ARLES), SUIVEZ LE QUOTIDIEN DE NOS HÉROS : VITALIS, TAILLEUR DE PIERRE QUE SES VICES VONT RATTRAPER ET NEIKO, ADOLESCENT QUI NE RÊVE QUE DE PRENDRE LA MER!

TOME 2
AUCTORATUS

EN LIBRAIRIE

cleopas

L'Étoile du désert, T.1 et 2

de Desberg et Marini,
Dargaud, 56 p. couleurs, 13,99 euros

L'*Étoile du désert* est une sorte de western crépusculaire assez sombre. Un haut-fonctionnaire de Washington découvre en rentrant chez lui l'assassinat de sa femme et de sa fille. Un mystérieux symbole a été gravé au couteau sur la peau de la jeune fille. Ressemblant physiquement à Sean Connery, le personnage principal n'a que faire des témoignages de réconfort qui lui sont prodigués. Homme de conviction, il croit profondément à la civilisation, et décide donc de mener lui-même son enquête jusqu'aux environs de Santa Fé, qu'une ligne de chemin de fer essaie d'atteindre. Il veut savoir pourquoi sa famille a perdu la vie. Écrite par Stephen Desberg il y a 16 ans, cette histoire se lit d'une traite. L'éditeur propose par ailleurs une intégrale comme alternative à ces deux tomes successifs. Marini y déploie le talent fulgurant de son trait dynamique. Il a le chic pour retranscrire les trognes patibulaires des hommes de main trapus du caïd local, gros pourvoyeur en prostituées indiennes et en whisky, mais il sait aussi créer des personnages féminins séduisants, plein de caractère. Après ce premier travail à quatre mains, les deux auteurs lanceront la série à succès *Le Scorpion*. Assez courte, cette histoire se lit ou se relit avec le même plaisir, tant les auteurs y ont déployé du talent.

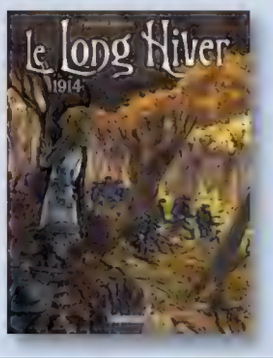
MICHEL DARTAY

L'Étranger

d'Albert Camus, illustré par Muñoz,
Futuropolis / Gallimard,
146 p. n&b, 22 euros

Publié en 1942 sur le conseil d'André Malraux, ce livre fait partie de la trilogie de l'absurde d'Albert Camus. C'est son roman le plus populaire, l'édition actuelle en Folio atteint les 6,6 millions d'exemplaires vendus. Vers 1990, Gallimard et le premier Futuropolis de Robial s'étaient déjà associés pour plusieurs romans illustrés qui avaient notamment permis à Tardi de rencontrer Céline, à Juillard de commenter Faulkner, à Götting de proposer des parenthèses graphiques à Dostoïevski et à Kafka. José Muñoz fournit là plus d'une soixantaine de grands dessins en noir et blanc. Plus symbolique que figuratif, son trait est adapté à l'univers de ce court roman. Meursault est un employé de bureau peu ambitieux et plutôt taciturne. Sans l'avoir vraiment voulu, surtout à cause de la chaleur et de la lumière du soleil, il tue un Arabe (le roman a servi d'inspiration à la célèbre chanson *Killing an Arab* du groupe The Cure).
Au cours de son procès, on reprochera à Meursault d'avoir fait preuve d'insensibilité à l'enterrement de sa mère, et d'être allé voir une comédie de Fernandel au cinéma accompagné d'un flirt récent dès le lendemain. Ne se conformant pas aux codes de la morale sociale, il sera donc condamné à mort.
Ce livre est une jolie passerelle entre deux modes d'expression artistique.

JEAN-PHILIPPE RENOUX

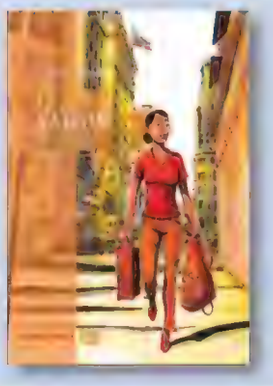


Le Long Hiver, T.1

de Patrick Mallet,
Casterman, 48 p. couleurs, 14 euros

En cette veille de Première Guerre mondiale, comme souvent, la France n'est pas prête à se livrer au conflit armé. Pourtant, la fibre patriotique est à son paroxysme : personne ne doute d'une victoire acquise à grands renforts de batailles épiques et de héros immortels. Mais ce premier conflit de l'ère moderne voit la fin des exploits hauts en couleur et des beaux uniformes chatoyants. Il inaugure au contraire une guerre de position mesquine faite de pelisses grises et informes. *Le Long Hiver* témoigne du basculement d'une époque encore marquée par certaines illusions vers la sordidité de l'ère industrielle. Les pilonnages transforment les forêts de l'Est et du Nord de la France en plaines désertiques et menacent d'ensevelir avec eux le monde des elfes et des farfadets. Sur le front des Ardennes, Baptiste Beaufils, qui vient de perdre son fils, s'est transformé en une implacable machine à tuer. Certains disent que les balles ennemies se détournent de lui grâce à une amulette confectionnée par un rebouteux. Le jour où il se défait de son talisman pour sauver un jeune soldat, Baptiste se retrouve enseveli par un bombardement. En essayant de regagner la surface, il tombe sur une porte étrange qui donne accès au monde du petit peuple. Patrick Mallet nous délivre un récit situé entre *Les Celtiques* de Pratt et *Dix de ders* de Comès. Comme à son habitude, l'auteur brille par son travail de documentation, sa profondeur et son originalité.

KAMIL PLEJWALTZSKY

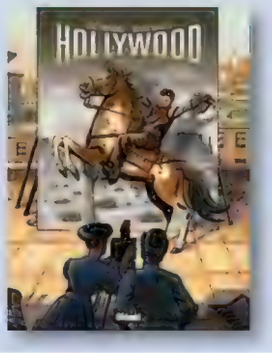


Mémoires de Viet Kieu, T.2

de Clément Baloup, La Boîte à bulles,
256 p. couleurs, 22 euros

Dans *Quitter Saïgon*, Clément Baloup donnait la parole à des Vietnamiens installés en France. Ils ont fui leur pays, après la succession de guerres qui a ravagé leur pays, et la victoire finale des communistes. Nouveau volet de ces *Mémoires de Viet Kieu* et de la diaspora vietnamienne, *Little Saigon* c'est le livre de la reconstruction après l'exil. Car il faut se bâtir une nouvelle vie, une identité, et apprendre à considérer cet ailleurs comme un nouveau « chez soi » (quitte à le remodeler un peu à l'image du pays laissé derrière soi). Cette fois, l'auteur est parti en voyage aux États-Unis, et ce sont donc des expatriés américains qui témoignent. Tous ont vécu un départ traumatisant, les *boat people* pour certains, le séjour interminable dans un camp provisoire pour la plupart, enfin l'installation dans une Amérique terre d'opportunité, mais dont il ne faut attendre aucune assistance.
Le savoir-faire de Clément Baloup en matière de bande dessinée n'est plus à prouver, ni graphiquement, ni en matière de narration. Ce qui continue de surprendre, c'est la qualité et la précision des témoignages qu'il parvient à recueillir, sur des sujets pourtant douloureux. C'est donc que la préservation de la mémoire de ces épisodes, si pénibles soient-ils, est vécue comme une nécessité par les Vietnamiens.

JÉRÔME BRIOT



Hollywood, T.2

de Jack Manini et Marc Malès,
Glénat, 58 p. couleurs, 13,90 euros

À travers le destin de Janet O'Neil (fille de Calamity Jane), de Max Lexter (inventeur des images animées) et de Tom Mix (premier cow-boy du cinéma), Jack Manini et Marc Malès retracent la petite histoire d'Hollywood marquée par la violence. Dans ce second opus, Thomas Edison commence à employer des méthodes criminelles pour intimider les concurrents. Loin de se décourager, le trio décide de monter son propre studio à Hollywood, une bourgade éloignée de la côte Ouest des États-Unis. Le scénariste Jack Manini fait des allers-retours entre cette période et les années 1920 pendant lesquelles ont explosé les premiers scandales médiatiques. Cette mise en parallèle permet de mesurer à quel point la violence est enracinée dans la culture américaine, qui se forge non seulement à travers elle, mais aussi avec l'idée permanente de conquête et de dépassement. La saga prévue en trois volumes s'appuie donc sur des anecdotes et des faits authentiques édifiants qui écornent quelque peu le mythe cinématographique. La précision de la narration et la profondeur de son propos font de *Hollywood* une série qui se situe entre le roman graphique et la bande dessinée tout public : entre la critique sociale et le divertissement. Une particularité commune à toutes les vraies réussites du septième et du neuvième art.

KAMIL PLEJWALTZSKY

Il était où, hein, le gentil ki-kid ?[1]

« Mais Kid sait y où c'est qu'est son pépère, le bon pépère que son Ki-kid Paddle préfère ? »[1] **Si, en s'arrachant les cheveux, votre chère tête blonde vient vous poser cette angoissante question existentielle à la recherche de son moi-profond, c'est qu'il est l'heure de lui offrir** le nouvel ouvrage de MAD Fabrik !

© Midam, Adam, Mariolle, Auger, Cancino et Feuillat / MAD Fabrik

Après avoir cherché, en vain ou pas, les rayures rouges du p'tit pull marine de ce farceur de Charlie-caché, votre rejeton va pouvoir reprendre sa quête sous une autre forme et s'en donner à cœur joie avec cet album. Reprenant le même concept (chercher et trouver un / des personnages, objets et / ou situations dans une image saturée et très colorée), Midam y met en scène les divers mondes de Kid Paddle. Et ça fonctionne à merveille tant l'univers graphique du *gameplayer* à casquette est riche !

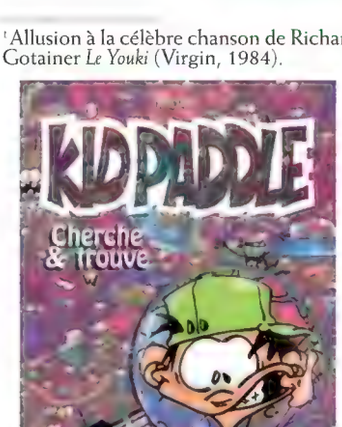
CHERCHEZ LE GARÇON

Kid, Horace, Carole, Big Bang, ou encore Radar et bien entendu nos monstres préférés les Blorks, naviguent du laboratoire du professeur Von Unförmlichkeit à une centrale nucléaire, d'une manif écolo à un fast-food… Découpés en doubles pages, tous les lieux et situations sont propices pour s'amuser et chaque dessin propose de débusquer une liste de choses plus ou moins faciles à discerner. Trop facile pour votre mini-Sherlock ? Une page bonus, placée avant les solutions, fournit une liste de recherches complémentaires, pour pister les Blorks déchaînés jusqu'au bout de la nuit.

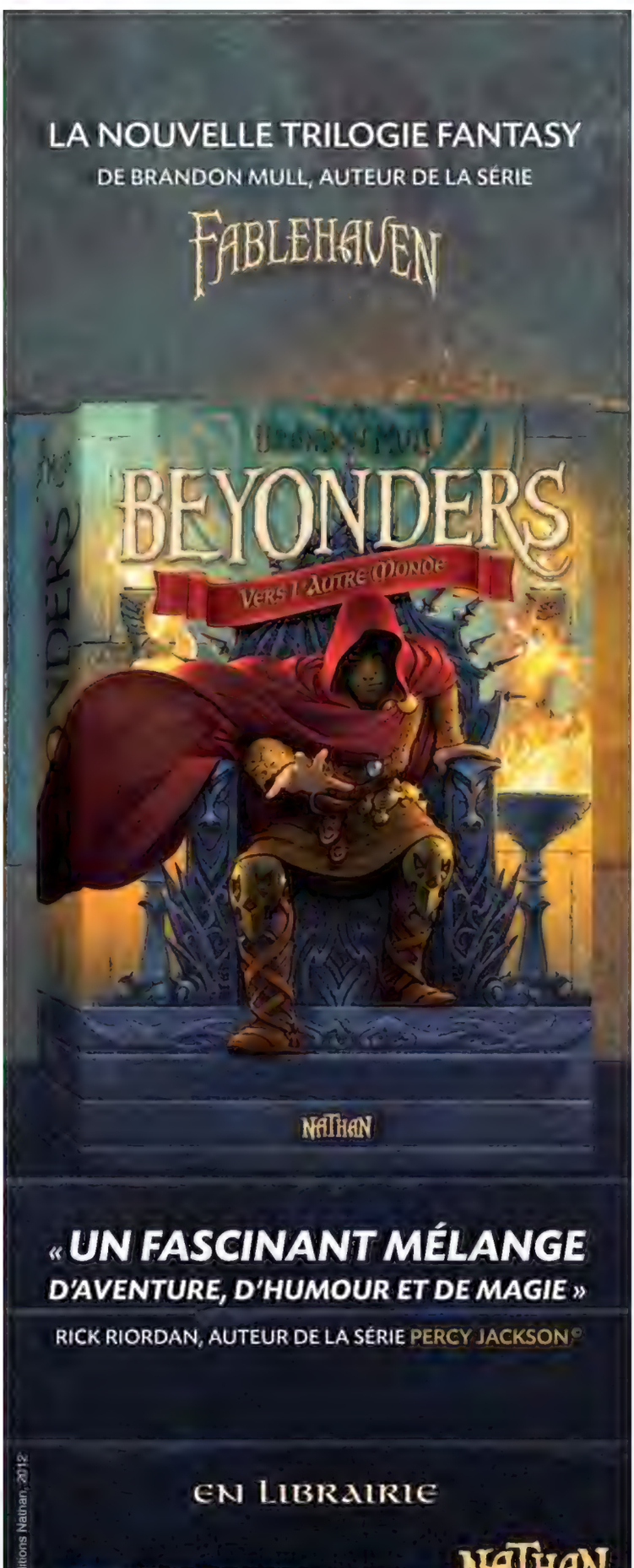
Ce hors-série-jeux prolonge donc le lien entre les différentes BD de Kid Paddle et ses lecteurs, et ouvre la porte à d'autres déclinaisons tout aussi ludiques des diverses créations de Midam. À suivre donc, mais pour l'heure : cherchez !

HÉLÈNE BENEY

[1] Allusion à la célèbre chanson de Richard Gotainer *Le Youki* (Virgin, 1984).



KID PADDLE
CHERCHE & TROUVE
de Midam, Adam, Mariolle, Auger, Cancino et Feuillat, MAD Fabrik, 32 p. couleurs, 10,95 €



La Famille Passiflore, T.1, L'Anniversaire de Dentdelion, de Loïc Jouannigot

Chez les Passiflore, il y a Tante Zina, les cinq enfants et puis aussi Papa. Mais plus de Maman… Pourtant, la joie de vivre inonde le terrier, avec un traitement du quotidien en miroir de celui de ses lecteurs (doudou, frère-sœur, autonomie…). Né en 1987 de l'imagination de Geneviève Huriet et Loïc Jouannigot, le fabuleux monde des Passiflore s'offre une déclinaison en BD ! Après 24 albums chez Milan et un dessin animé, la première bande dessinée de cette famille d'adorables lapinoux fête l'anniversaire du petit dernier. Envie de faire plaisir, secret, préparation, sens du partage… de belles attentions et un tendre dessin qui font mouche !

Dargaud, 32 p. couleurs, 9,99 €

HÉLÈNE BENEY

Ti-Jack, d'Estelle Billon Spagnol

Ces dernières années, plusieurs maisons d'édition se sont mises aux bandes dessinées pour tous petits : l'éditeur franco-espagnol Bang est de ceux-là. Adaptés aux petites mains dès 3 ans (petit format, bords ronds…), les ouvrages de la collection Mamut proposent d'ouvrir l'imagination et d'aiguiser le sens de l'humour de leurs lecteurs, comme dans cette histoire de chat pirate à la recherche d'un trésor sur une île pleine d'oiseaux farceurs et de toutes les couleurs. Un dessin clair, plein de détails et de subtilité qui participe à transmettre le virus de la BD !

Bang ediciones, collection Mamut, 40 p. couleurs, 13 €

HB

L'Epée d'Ardenois, T.2, La Prophétie, de Willem

Bercé par les récits sur le Chevalier d'Ardenois, le petit Garen rêve d'aventures fabuleuses : il est l'enfant de la prophétie ! Pris en apprentissage par les Compagnons de l'Aube (Arthus, Grimberg et La Fouine), Garen va découvrir que la guerre contre Hellequin de Bois-Maudit et la quête de l'armure noire de Nuhy est sanglante et sans pitié… Prévu en quatre tomes, ce récit très dense et aux personnages anthropomorphiques de Willem, tient autant de l'*heroic fantasy* que de l'aventure historique ! Une excellente série, aux incroyables dessins teintés de Disney, qui passionnera petits et grands.

Paquet, 48 p. couleurs, 13,50 €

HB

LES GRANDES AVENTURES DE TOUILLON

Dans ce monde fabuleux, peuplé de toutes sortes de personnages incroyables, trois jeunes héros vont voir leurs chemins se croiser pour une aventure haute en couleurs…

ET VOICI VOS CHOCOLUFLES ! BONNE JOURNÉE, À TRÈS BIENÔT !
© Géo / BAC@BD
OYEZ OYEZ !
DANS LA RÉGION DE SUNDALA, LES NUAGES DÉVORÉS PAR UN SERPENT GÉANT !
OYEZ OYEZ !

Clairement inspiré des univers et des codes des jeux de rôles et des dessins animés, *Touillon* est une saga de *fantasy* moderne, puisant dans toutes les influences graphiques actuelles ! Prévue en trois volumes, la quête présentée par Géo, le jeune auteur de 26 ans, décrit un monde riche et dense, qui fait souffler un vent frais sur le genre.

On y découvre Céleste, jeune voyageur « caractéen », qui assiste à la mort d'Orobe, garde des couleurs du ciel et des océans, après une attaque de l'Avaleur de nuages. Le garde lui confie ses couleurs, avec pour mission de les ramener au Nord, au sanctuaire des gardes. Mais alors que Céleste traverse la Forêt Mandarine, il découvre un enfant amnésique aux étranges yeux vairons. Le prenant sous son aile, Céleste va peu à peu comprendre que celui qui vient de se baptiser Touillon est la quintessence de l'innocence. Sa candeur est évidemment propice à tous les dangers, dans la nature comme en ville ! Bientôt capturés et retenus dans le bateau volant des pirates du capitaine Bouh, ils s'échappent grâce à Lila, la pétillante vampire polymorphe. Voilà le trio de héros formé !

Dessin dynamique aux couleurs acidulées et *pitch* aux allures enfantines… Une série jeunesse ? Pas seulement, l'histoire de *Touillon* s'adresse à tous et lorgne davantage vers le monde de Dofus que de celui des Pokémon. Les personnages comme leur destin prennent de l'épaisseur au fur et à mesure des territoires traversés et des aventures vécues… Une première bande dessinée pour Géo et une très agréable lecture pour nous.

HÉLÈNE BENEY

de Geo, Bac@Bd, coll. Ôtalents, 56 p. couleurs, 13,90 €

Pretty Guardian

Sailor Moon

Retrouve la plus célèbre des magical girls

Sailor Moon 01 & Sailor V 01 disponibles en librairie le 02 juillet 2012

GAME ONE · ANIMELAND · PANDA-NEWS

PIKA EDITION
www.pika.fr

© Naoko Takeuchi / Kodansha Ltd.

Les Aventures de la fin du monde, de Vincent Caut

Le lendemain de l'Apocalypse, Adam Turpin se réveille sur une Terre dévastée et presque déserte. Seule sa secrétaire, Eve Billot, a survécu… Un homme, une femme, chabadabada ? Bof-bof. Leurs relations tendues d'employée-patron ne vont pas faciliter la reconstruction du monde, initiée par un Dieu blagueur qui, pour l'occasion, s'est incarné en… pomme. Tiré du blog éponyme de Vincent Caut, cet album de strips en une page revisite avec une saine irrévérence le mythe de la Genèse. Un humour barré et parfois potache, d'une redoutable efficacité !

12bis, 104 p. couleurs, 13,90 €

HÉLÈNE BENEY

Sexe, désirs et petites contrariétés, de Pluttark

Pluttark, c'est l'art de la pastille efficace et drôle sur une planche ou deux. Publiées dans *Fluide G,* ces histoires sont réunies ici et forment un album frais et divertissant. Si on peut y retrouver une filiation avec Arthur de Pins et Zep, au moins dans la thématique, Pluttark a son propre style et son propre humour, plus absurde. Il fait mouche à chaque page, sans être vulgaire. En bonus, chaque histoire a une chanson pour titre, ainsi l'album a une véritable bande originale. Une façon supplémentaire de nous faire entrer dans l'univers de ce trentenaire talentueux.

Fluide G, 50 p. couleurs, 13 €

LOUISA AMARA

Melo Bielo, de Besseron et Felder

Le mélodrame biélorusse (Prix Charlie Schlingo 2010) de Besseron et Felder, perle de second degré, s'offre une nouvelle édition cartonnée ! Une occasion en or de redécouvrir l'histoire du routier Christian, fan de tennis féminin slave, qui profite de ses livraisons pour parcourir les championnats de l'Est. Alors qu'on lui confie la mission que personne ne veut (transporter un beluga jusqu'à Minsk – via Bruxelles, c'est important), le chauffeur va être confronté aux affres de la télékinésie, de la bière, de l'amour, du trafic de cigarettes, de la Mafia et d'Interpol…Détails hilarants, situations décalées et réparties déjantées : un humour froid jubilatoire !

Desinge et Hugo & cie, coll. Factory, 68 p. couleurs, 17,95 €

HÉLÈNE BENEY

© Dubois / LE LOMBARD

EMBARCATIONS PRÉCAIRES

Financé sur My Major Company BD, le premier tome (d'un diptyque) de *La Ballade de Magdalena* de Christophe Dubois est un récit au scénario dense et profond, dont le dessin nous apparaît cependant comme étant encore en rodage.

Alors que l'Europe s'engage dans le premier conflit mondial, Léonie de Sars part à la recherche de son père qui s'est exilé quelque part entre la Nouvelle Guinée et l'Indochine. Elle espère en le retrouvant pouvoir régler quelques problèmes rencontrés par le négoce que ce dernier a laissé derrière lui. Sur le cargo qui la conduit jusqu'aux terres australes, elle fait la connaissance de Lukian Bruckner et de sa sœur Magdalena, tous deux rescapés du naufrage de leur navire. Bruckner, qui est en affaire avec Arnaud de Sars, propose d'échanger ses informations, à condition que Léonie lui prête main forte dans ses déboires avec l'armée anglaise. Mais l'homme, dont la moralité laisse à désirer, ne tient pas ses engagements et compromet la jeune femme.

ABONDANCE D'HOMMAGES

À travers son récit, Christophe Dubois rend un hommage appuyé à plusieurs grands maîtres du neuvième art. Le traitement de la couleur et les personnalités de Magdalena et Léonie semblent avoir été marqués par l'empreinte de François Bourgeon. Lukian Bruckner s'avère être une sorte de double maléfique de Corto Maltese, qui partage avec le héros de Pratt une ambiguïté et un sens prononcé du paradoxe. L'histoire elle-même se situe au début de la Première Guerre mondiale et s'articule comme un long périple en bateau. Les héros croisent les uns après les autres des personnages tous plus ou moins singuliers et tous plus ou moins cousins de ceux imaginés par Hugo Pratt. On retrouve aussi, ça et là, l'influence de Manara à travers quelques postures de Bruckner.

ÉMANCIPATION NÉCESSAIRE

L'auteur place donc la barre haute… Peut-être trop haute d'ailleurs, et étouffe aussi un peu ses propres qualités au milieu de toutes ces références. Car il faut souligner les mérites du récit, son originalité et sa profondeur, qui ne doivent quant à eux rien à personne. Il est effectivement rare de rencontrer une galerie de personnage aussi dense dans une œuvre de bande dessinée. Mais lorsque Christophe Dubois s'essaie dans l'exercice périlleux du maniérisme, il se heurte souvent au talent inégalable de ses pères et souffre ainsi de la comparaison. Même si quelques cases sont très réussies (cadrage, mise en couleurs), d'autres en revanche font preuves de maladresse (proportions approximatives, expressions figées).

Au vu des qualités certaines de l'auteur, on ne peut que souhaiter qu'il s'émancipe de ses aînés. Nous retiendrons essentiellement la bonne surprise que constitue ce scénario riche et captivant, en espérant peut-être un meilleur accompagnement éditorial sur le tome 2.

KAMIL PLEJWALTZSKY

LA BALADE DE MAGDALENA T.1
LA STRATÉGIE DU POISSON FLÛTE

de Christophe Dubois,
Le Lombard,
64 p. couleurs, 14,99 €

Le Manchot Bulleur

Bande Dessinée et Livre Jeunesse
Coutances 02, 03, 04 Août 2012

Jim Woodring, océans: des abysses à bulles

30 auteurs en dédicace: Jim Woodring, Fréderic Bihel, Bertrand Gatignol, Joël Cimarron, Li-An, Pascal Bresson, Stéphane Heurteau, Jean-Blaise Djian... Bouquinistes, libraires, animations, atelier de dessin, débats, projection du film «Océans»... Un partenariat avec les éditions de l'Association.

Débat avec l'acteur Bruno Putzulu Samedi 04 Août.

Ushuaïa

EXPO GLENAT / GREENPEACE

Spécial U.S.A. Jim Woodring

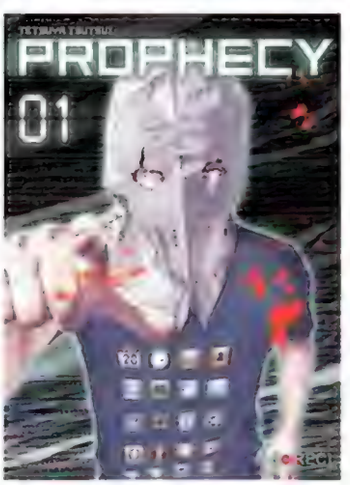
Jim Woodring, prix spécial du jury d'Angoulême 2012 pour « Frank » vient spécialement de Seattle, état de Washington, pour la première fois depuis cette distinction. Une séance de dédicace exceptionnelle à ne pas manquer !

Plus d'infos sur le site « Le Manchot Bulleur »
Coutances 50200 Basse-Normandie

LES RENDEZ-VOUS BD ET MANGA À LA FNAC

HUGO PALASIE
Dédicace pour *Zodiaque*
La Part du lion – Tome 5
Fnac Bordeaux
Le 7 juillet à 15h

REI TOMA
Dédicace en avant-première
du tome 7 de la série
L'Arcane de l'aube
Fnac Forum des Halles
Le 4 juillet à 16h



TETSUYA TSUTSUI
Dédicace pour la série
Prophecy
Fnac Forum des Halles
Le 5 juillet à 18h

ÉVÉNEMENTS FNAC GRATUITS

Retrouvez tous les événements Fnac
sur fnac.com/evenements

fnac.com

Max et les Maximonstres : ENTRE CONTROVERSE ET NOSTALGIE

©1963, l'école des loisirs, Paris, pour l'édition en langue française

Le 8 mai de cette année, l'auteur et illustrateur Maurice Sendak nous a quittés, sa plus célèbre contribution artistique demeurant la fameuse histoire de *Max et les Maximonstres*. Il était donc naturel de lui rendre hommage en revenant sur cette œuvre considérée comme un classique de la littérature jeunesse aux États-Unis, et dont on ne compte plus les émules autour du globe.

Max et les Maximonstres (*Where the wild things are* en version originale) est une histoire courte publiée en 1963, racontant les aventures de Max, petit garçon très turbulent, que sa mère envoie dans sa chambre sans souper. Max est très en colère, et l'imagination de l'enfant l'emporte loin de sa chambre, sur une île mystérieuse où vivent des monstres géants et effrayants desquels il devient le roi, et avec lesquels il s'amuse à chanter et danser. Puis vient le moment où Max décide de rentrer chez lui, et trouve son repas « encore chaud » dans sa chambre.

En somme, une histoire de rébellion enfantine mettant en lumière l'imagination débordante et pas toujours rose dont peuvent faire preuve les jeunes enfants, en particulier lorsqu'ils décident de s'échapper d'une situation qui ne leur convient pas. On peut aussi traduire la conclusion du conte par le constat que les enfants oublient vite leurs griefs et reviennent facilement vers l'image rassurante de la maison et de la famille.

LES RÉSERVES DE FRANÇOISE DOLTO

Cependant, cette lecture plutôt simple et innocente n'a pas fait l'unanimité lors de sa sortie en librairies. Le côté sombre, violent du trait et la représentation menaçante des monstres faisant partie intégrante de l'univers enfantin, aspect ambivalent cher à l'auteur, firent polémique : en France par exemple, la pédopsychiatre Françoise Dolto en avait même déconseillé la lecture au départ. Il rencontre pourtant un grand succès auprès de son public visé, les jeunes enfants.

D'ailleurs, les lecteurs ayant découvert *Max et les Maximonstres* dès l'enfance sont plus enthousiastes dans leur approche du livre, si l'on en croit le témoignage de Jérémie Almanza, illustrateur (*Eco, Aristide broie du noir*) : « *J'ai lu* Max et les Maximonstres *un grand nombre de fois, quand j'étais petit, aux alentours de 6-7 ans. Ce bouquin m'avait vraiment fait forte impression, mais c'était une drôle d'impression. Sans avoir réellement compris ce que l'histoire signifiait, je m'y replongeais très souvent. Je n'étais pas effrayé mais fasciné, c'était comme se plonger pour la première fois dans un livre à l'ambiance un peu malsaine… mais ce n'est pas le bon mot, je cherche quelque chose entre malsain et subversif, mais il est difficile de trouver le terme exact pour exprimer ce ressenti.* »

© Warner Bros

ŒUVRE INTEMPORELLE

Ce petit conte imaginaire a reçu en 1964 la médaille Caldecott, autrement dit la plus importante récompense attribuée dans le domaine de la littérature jeunesse aux États-Unis.

Max et les Maximonstres a également fait l'objet d'une adaptation cinématographique par Spike Jonze en 2009. Un film qui interprète le récit d'une façon pour le moins personnelle, qui met en avant la psychologie des personnages et donne voix aux monstres, peu bavards dans le conte d'origine. Il a su cependant conserver l'ambiance ludiquement sombre établie au départ par Maurice Sendak. Là aussi, un accueil très diversifié a été réservé au film : plébiscité par les nostalgiques du livre qui voyaient d'un bon œil ce parti pris original, hué par les puristes qui n'y trouvaient pas de sens, le film de Jonze fut aussi parfois un mystère pour les novices comme pour les fans aguerris. Une critique en tout cas mouvementée, loin de laisser les spectateurs indifférents.

UNE FÊTE ÉPOUVANTABLE

On parle et parlera toujours, en somme, d'une œuvre qui a marqué son époque et qui continue de laisser rêveurs ou perplexes un nombre toujours croissant de lecteurs de tous âges et de toutes nationalités. Bien joué, monsieur Sendak !

« *And now, said Max. Let the wild rumpus start !* » (« *Nous allons faire une fête épouvantable !* », dans la version française).

ALIX DE YELST

MAX ET LES MAXIMONSTRES
de Maurice Sendak,
L'École des Loisirs,
44 p. couleurs, 12,70 €

Un noir & blanc FLAMBOYANT

Avec *Industriel*, une parabole sur l'oppression, Danijel Zezelj exprime son talent graphique dans un long récit muet plein de force. Puissant et fascinant.

© Zezelj / MOSQUITO

Réaliser un album de 100 pages, muet et en noir et blanc, est de l'ordre de la performance. Un tel défi graphique et narratif est souvent risqué, voire vain. Dans le cas de Danijel Zezelj, un certain nombre d'assurances permettaient d'espérer le meilleur de cet exercice. À commencer par sa maîtrise des noirs et blancs. Son trait nerveux et charbonneux, déjà apprécié dans le tome 3 de la série *Des dieux et des hommes* (voir *Zoo* n°37), prend ici encore plus d'ampleur avec l'absence de couleurs. Chaque planche est un fouillis ordonné d'une lisibilité parfaite, malgré des cases souvent très chargées. On constate par exemple que l'art du noir et blanc tient dans le sens du placement des masses. Et l'on vérifie ainsi à travers les pages ce que le terme ville tentaculaire veut dire. Parfois, Zezelj s'amuse également à dérouter l'œil du lecteur en zoomant sur un détail. Ne reste plus alors dans la case qu'un dessin presque incompréhensible, ramené à des figures géométriques. Passée la surprise, on savoure l'astuce et on déguste l'effet visuel.

UN RÉCIT À LA HAUTEUR DU DESSIN

Mais qu'est-ce qu'une bande dessinée au graphisme parfait sans une bonne histoire ? Une grande frustration. Avec *Industriel*, Zezelj développe un récit en deux parties sur l'aliénation de l'homme par une société autoritaire. Deux récits qui se croisent et se répondent. Deux façons de se libérer de cette oppression, de briser ses chaînes. Une fuite et un voyage intérieur. L'absence de dialogues est une gageure pour un scénario aussi travaillé. Et pourtant, le dessinateur croate réussit à exprimer avec force des sensations complexes et à construire une histoire subtile. L'utilisation des images, dans le sens métaphorique, contribue à donner au récit un souffle poétique. La puissance des regards et le poids des silences offrent quelques moments de tension remarquables. Il y a quelque chose du *Metropolis* de Fritz Lang dans la représentation de la ville et les mouvements de foule. Avec beaucoup d'intelligence, Zezelj se débrouille en trouvant des astuces pour représenter le temps qui passe, les sons, et des idées comme la liberté ou l'asservissement. L'ensemble fonctionne parfaitement et propose au lecteur la même expérience que le cinéma expressionniste allemand des années 30. Du grand art.

THIERRY LEMAIRE

de Danijel Zezelj, Mosquito, 104 p. n&b, 16 €

ZOOM

Sieste crapuleuse

© Beaulieu / IMPRESSIONS NOUVELLES

Le Québécois Jimmy Beaulieu a de la suite dans les idées et adore dessiner les femmes. Ou est-ce le contraire ? Avec *À la faveur de la nuit* et *Comédie Sentimentale Pornographique*, *Le Temps des siestes* complète un triptyque sur le désir qui, cette fois, est entièrement tourné vers le beau sexe. Des croquis, des esquisses, des saynètes de femmes donc, seules ou à deux, alanguies ou en pleine action, où l'on croise des personnages des deux premiers albums. Chaque dessin est légendé d'une *« phrase incongrue »*, dixit l'auteur, ce qui donne un côté très cérébral à ce désir, même si les corps nus abondent. À explorer au fil des envies.

Le Temps des siestes, de Jimmy Beaulieu, Les impressions nouvelles, 128 p. couleurs, 17,50 €

Crumb catalogué

Après l'exposition au Musée d'Art moderne de Paris et la biographie signée Jean-Paul Gabilliet (voir *Zoo* n°39), le catalogue est la dernière sortie en date de l'année Crumb. On y retrouve 190 pages de dessins, BD, couvertures de magazines, croquis, qui passent en revue chronologiquement tout le talent (génie ?) du pape de l'underground. Ajoutez à cela une très belle qualité d'impression, 40 pages de présentation signées entre autres Jean-Pierre Mercier, Jean-Luc Fromental et Joann Sfar, et vous saurez pourquoi cet ouvrage est indispensable aux fans de Crumb bien évidemment, mais aussi à tous ceux qui souhaiteraient découvrir son travail.

R. Crumb, de l'underground à la Genèse, éditions Paris Musées, 260 p. couleurs, 30 €

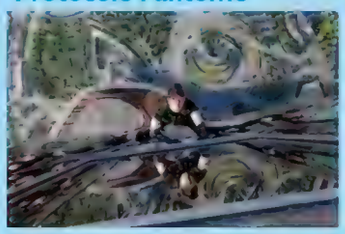
Un minus dans la cour des grands

Quoi qu'en pensent certains, les journaux satiriques ne sont pas mauvais pour la santé d'un pays. Bien au contraire. *Zminus* s'invite à la table des *Charlie Hebdo*, *Siné Mensuel* ou encore *Le Canard enchaîné* avec un concept original : 24 pages 100 % dessin. Pas un seul article donc (et 0 pub), mais du dessin de presse, des strips, des caricatures, des planches de BD, de la mauvaise foi, du bon sens, des dérapages, de la politique, du Lindingre, du Soulcié, du Faro, du Troud, du Caza (entre autres), au rendez-vous de ce premier numéro tiré à 50 000 ex. Largement de quoi se laisser tenter.

Zminus n°1, collectif, Jack is on the road, 24 p. couleurs, 3 €

THIERRY LEMAIRE

Mission Impossible - Protocole Fantôme



© Paramount

Il aura fallu attendre le quatrième volet de cette adaptation de la série culte, tout à la gloire de Tom Cruise, pour que les fondamentaux du travail en équipe soient enfin respectés. Si *Mission Impossible - Protocole Fantôme* n'est pas exempt de défauts, ils sont néanmoins atténués par la mise en scène virtuose de Brad Bird (*Le Géant de fer, Les Indestructibles*) qui, pour son premier film live, utilise tout le talent qu'on lui connaît dans l'action pour pousser le film vers la surenchère ébouriffante et jubilatoire. D'autant que l'édition Blu-ray a de quoi mettre votre home cinema à rude épreuve.
Un Blu-ray Paramount Home Entertainment

JULIEN FOUSSEREAU

Dylan Dog

N'y allons pas par quatre chemins : *Dylan Dog* est un ratage à plus d'un titre. Tout d'abord, le réalisateur Kevin Munroe a beau s'efforcer de placer des clins d'œil au comic original créé par l'italien Tiziano Sclavi, il est incapable d'en restituer la mélancolie, l'humour noir surréaliste, préférant patauger dans une légèreté bourrine qui sied mal à notre enquêteur surnaturel. Ensuite, le film en lui-même, délocalisé à la Nouvelle-Orléans, est doublement plombé par une mise en scène fouillis et un scénario rempli de trous et d'incohérences. De l'œuvre de Sclavi au cinéma, on préférera largement *Dellamorte Dellamore*.
Un DVD Condor Entertainment

JF

Tucker & Dale fightent le mal

Passé injustement inaperçu en salles, *Tucker & Dale fightent le mal* mérite une seconde chance chez soi. Grossièrement résumé, deux rednecks bons comme du bon pain sont considérés à tort par des insupportables gosses de riche comme des tueurs en série. Traité en mode comédie gore, *Tucker & Dale fightent le mal* se moque des poncifs inhérents au cinéma horrifique en faisant reposer le tout sur une série de malentendus fatals. Sa grande réussite réside dans sa modestie et le bon dosage de l'humour. En effet, on rit de bon cœur sans jamais tomber dans la dérision lourdingue des parodies « hénaurmes ». La redécouverte de l'été.
Un Blu-ray Wild Side Vidéo

JF

RENAISSANCE OU OPPORTUNISME ?

Annoncé comme un quasi-remake, *The Amazing Spider-Man* sort de la toile aujourd'hui. Étonnant quand on sait que le premier Spider-Man, méga succès tant critique que public, n'a pas 10 ans. D'où quelques questionnements légitimes quant à sa nécessité...

© Sony Pictures

Été 2007, le troisième volet de *Spider-Man* mit fin à une histoire d'amour de cinq ans entre Sam Raimi et les fans purs et durs du Tisseur, après un *Spider-Man 2* que beaucoup jugèrent (exagérément) comme la perfection d'adaptation de comics au cinéma. Film malade, *Spider-Man 3* l'était assurément, oscillant entre le meilleur (la naissance du Sandman, la plus belle scène de la trilogie) et le pire (une surenchère démultipliant la guimauve et l'humour lourdingue). Par ailleurs, la lassitude manifeste de Sam Raimi, Tobey Maguire et Kirsten Dunst était proportionnelle à l'explosion de leurs cachets, grevant méchamment les coûts de production. Or, un film raconte l'histoire de son tournage, qui ne fut pas simple dans le cas qui nous concerne. Il vit l'émergence de Marvel Studios en tant que producteur de cinéma autoritaire, imposant le symbiote et Venom au grand dam de Raimi. En 2010, il n'hésita pas à remercier le cinéaste et Tobey Maguire lorsque la préproduction du nouveau projet arachnéen traîna en longueur.

DÉSORDRES MUTANTS D'ADAPTATION

Pendant la longue gestation du premier *Spider-Man* hollywoodien, James Cameron fut un prétendant sérieux. Cameron et le scénariste David Koepp avaient engendré un sacré bazar dans la mythologie imaginée par Stan Lee en transformant plus radicalement l'ADN de Peter Parker à la suite de la morsure de l'araignée mutante quand le personnage clé de Gwen Stacy n'était tout simplement pas passé à l'as. Sam Raimi reprit cette base pour réaliser *Spider-Man* comme une métaphore plutôt habile de la puberté et des mutations adolescentes. Ainsi, nommer cette remise à zéro des compteurs *The Amazing Spider-Man* fait sens à plus d'un titre.

MARVEL STUDIOS, GARDIEN DU TEMPLE

À l'heure de boucler, *The Amazing Spider-Man* n'a pas encore été présenté à la presse. Toutefois on constate plusieurs choses. Apposer le titre originel du comics signifie que Marvel Studios reprend les choses en main et entend bien veiller au grain. Spider-Man version 2012 utilisera ses lanceurs mécaniques de toile, de même que l'arc Gwen Stacy répondra présent avec toute la dimension sentimentale puis tragique que cela implique. Des nombreux extraits consultables sur le Net, il se dégage une tonalité plus sombre avec ce scénario reliant la mort des parents de Peter aux laboratoires Oscorp et au professeur Curt Connors, futur Lézard. Le longiligne Andrew Garfield, excellent dans *Boy A* et *The Social Network*, aura la lourde mission de remplacer Tobey Maguire et d'apporter ce qui manquait cruellement à son Spidey : un sens de la vanne cinglante à toute épreuve, y compris dans le tumulte des combats. Ces derniers semblent être présents en nombre. Reste l'inconnue Marc Webb. Il réalise ici son premier blockbuster après un lourd passif dans le vidéoclip. S'affirmera-t-il comme *entertainer* avisé ou comme chef de chantier discipliné ? Réponse dans vos salles.

JULIEN FOUSSEREAU

THE AMAZING SPIDER-MAN

de Marc Webb,
avec Andrew Garfield, Emma Stone... Durée : 2h16
Distributeur : Sony Pictures Releasing France
Actuellement en salles

LE LORAX : RELOOKING EXTRÊME

© Universal

Véritables institutions aux États-Unis, les histoires pour enfants du Dr Seuss ont toujours peiné à s'épanouir pleinement au cinéma. Trop formatée, cette présente adaptation du Lorax ne change, hélas, pas la donne.

Peu connus chez nous, les héros rondelets et poilus de Theodore Seuss Geisel, alias Dr. Seuss, n'ont eu de cesse de prospérer dans l'imaginaire des bambins américains. L'ancrage du Grinch, de l'éléphant Horton ou du Chat Chapeauté doit autant à son trait de crayon unique qu'à sa plaisante science de la poésie des mots, faite de jeux de mots subtils, de néologismes plaisants à l'oreille, et surtout au caractère malicieux de ses tétramètres anapestiques[1]. Ces derniers, reconnaissons-le, représentent un enfer de traduction et expliquent en partie sa difficile percée chez nous. La popularité du bon docteur s'étend considérablement au début des années 1970 lorsque Chuck Jones entreprend d'adapter en cartoon ses livres les plus célèbres pour la télévision, notamment *Le Grinch*, devenu un invité incontournable des noëls outre-Atlantique. Et il est étonnant de constater à quel point ces petites merveilles animées n'ont pas pris une ride.

VOUS R'PRENDREZ BIEN UNE P'TITE SEUSS...

Publié en 1972, *Le Lorax* exprime comme peu de ses créations les inquiétudes libérales du Dr. Seuss, au sens classique du terme, quant à l'évolution de notre société. À travers cette courte évocation d'un monde devenu apocalyptique depuis que des forêts d'arbres cotonneux Truffalo ont été rasées pour assouvir l'ambition et la rapacité démesurées d'un entrepreneur avide, l'auteur fait preuve avec 40 ans d'avance d'une clairvoyance sur les enjeux écologiques à venir. Ainsi, à l'ouverture du film, le Lorax, esprit sylvestre et moustachu « [parlant] *pour les arbres* », annonce qu'il y a bien plus dans l'histoire à suivre que ce qui est écrit sur la page. Presqu'une note d'intention pour le réalisateur Chris Renaud et le studio d'animation français Illumination Mac Guff, déjà en poste pour *Moi, moche et méchant* : transformer 45 pages d'un court récit en un long-métrage de cinéma, avec le risque que dilatation rime avec standardisation. Dont acte.

LES PARTIES CONTRE LE TOUT

À sa manière, *Le Lorax* au cinéma compile presque toutes les ficelles « pour allonger la sauce » : quête adolescente de l'amour, trouées musicales chorégraphiées, seconds couteaux mignons et gaffeurs, méchant de service ramassé et rondouillard, etc. À l'instar des Minions dans *Moi, moche et méchant*, les oursons Barbaloot choucards et les poissons chantants volent de nouveau la vedette à l'histoire dans son ensemble. Chris Renaud et son équipe affichent un talent visuel indéniable, capable de remettre au goût du jour la griffe Seuss, mais peinent à rendre justice à la beauté de son message. La faute incombe à une écriture versant trop souvent dans la frénésie, prétexte pour insérer au besoin des morceaux de bravoure efficaces quoique vains, alors que *Le Lorax* contenait les germes d'une puissance lyrique qu'un Hayao Miyazaki aurait allègrement irradiée. Dommage.

JULIEN FOUSSEREAU

[1] Un tétramètre est un vers de quatre pieds, très usité dans la poésie anglaise en particulier.

LE LORAX

de Chris Renaud
et Kyle Balda,
film d'animation, 1h26
Universal
Sortie le 18 juillet

zoom ciné

Les Kaïra
de Franck Gastambide

© Gaumont Distribution

Héros du « kaïrashopping », un télé-shopping made in banlieue avec des produits ubuesques dans *Groland* sur Canal+, Mousten, Abdelkrim et Momo ont fait du chemin. Après les pubs, ils ont droit à un long métrage. Franck Gastambide, alias Mousten, l'auteur de la bande, se fait réalisateur et s'en sort plus que bien. Il évite les écueils typiques de l'exercice, ce n'est donc pas une suite de sketches mais un vrai bon film. Une comédie complètement barrée où les héros, l'action et les personnages secondaires sont développés au mieux pour provoquer le rire et l'attachement. Voilà le futur succès français au box-office. Comme disent les kaïra, tu vas kiffer ta race !
Sortie le 11 juillet

LOUISA AMARA

Friends with Kids
de Jennifer Westfeldt

L'éternel débat de l'amitié homme / femme à la *Harry rencontre Sally* revient avec une variante. Ces meilleurs amis décident de faire un enfant tout en continuant leurs rencontres. Leurs amis en couple et jeunes parents étant témoins de cette expérience, qui évidemment aura son lot de surprises. La réalisatrice et héroïne s'entoure des acteurs de la comédie à succès *Bridesmaids* (*Mes meilleures amies*) : Kristen Wiig, Maya Rudolph, Jon Hamm (*Mad Men*) et Chris O'Dowd. Les acteurs forment une troupe de choc, ça fuse, c'est drôle, touchant. Dommage qu'elle choisisse finalement une trame assez classique avec un *happy end* convenu.
Sortie le 1er août

LA

Rock Forever
d'Adam Shankman

La jeune Sherrie débarque à Los Angeles en 1987 avec sa valise et ses rêves de gloire musicale. Elle s'éprend de Drew, aspirant rockeur à une époque où le rock FM connaît son chant du cygne. On n'a rien contre une bonne comédie musicale. Il est cependant difficile de se forcer à croire que les scies de Bon Jovi, Foreigner ou des Twisted Sisters sont représentatives de la grandeur du rock. D'autant que leurs réinterprétations laissent franchement à désirer, amoindries par des chorégraphies incapables d'être mises en valeur par un découpage des séquences au hachoir. Seuls Alec Baldwin et Tom Cruise surnagent.
Sortie le 11 juillet

JULIEN FOUSSEREAU

The Incident

© Koch Media Home Entertainment

Des musiciens en mal de succès en sont rendus à travailler comme cuistots dans un asile psychiatrique haute sécurité pour payer les factures. Un soir, alors que la tempête les coupe du monde, le système de sécurité tombe en panne et les aliénés sortent de leur cellule. Ayant œuvré pas mal dans le clip, Alexandre Courtès montre qu'il connaît ses classiques contemporains de l'épouvante avec ce premier film prometteur sous le signe de Carpenter et Romero. Rigoureux et jusqu'auboutiste, *The Incident* sait installer une tension, développer des personnages aussi attachants que crédibles et susciter le malaise, malgré une fin décevante.

Un Blu-ray M6 Vidéo

JULIEN FOUSSEREAU

John Carter

Super-production colossale qui s'acheva en bide impressionnant, *John Carter* ne méritait pourtant pas un tel résultat. Issu de Pixar, Andrew Stanton est loin, très loin d'avoir raté la direction artistique de cette adaptation de *La Princesse de Mars* d'Edgar Rice Burroughs. Malgré les remontages intempestifs du film qui se traduisent par un rythme en dent de scie, *John Carter* réserve quelques beaux moments de mise en scène et affiche une volonté de premier degré et d'émerveillement qui tend malheureusement à disparaître. On se consolera avec la présentation technique impeccable du Blu-ray rendant justice à ces intentions.

Un Blu-ray Walt Disney Home Entertainment

JF

La Servante de Kim Ki-young (reprise)

Classique du cinéma sud-coréen, *La Servante*, sorti en 1960, narre la descente aux enfers d'un professeur de musique, de sa femme enceinte et de leurs deux enfants après qu'ils ont engagé une servante pour gérer l'intendance de leur nouvelle maison. Kim Ki-young signait là un chef d'œuvre d'horreur domestique dans lequel la folie grandissante de la soubrette en huis-clos dissimule une métaphore entomologiste des interdits d'une société confucianiste. 52 ans après, le film continue d'impressionner par sa modernité, la cohérence absolue de sa mise en scène rappelant Clouzot et sa mécanique de l'effroi prodigieusement efficace.

Sortie le 15 août

JF

MÈRE ET FILLE

Alors que Pixar n'a eu de cesse de construire des contes et mythes modernes, le studio sort sa première histoire de princesse. Pixar se fait-il vampiriser par les traditions Disney ? Rien n'est moins sûr. *Rebelle* porte bien son nom et ne renie en rien les antiennes chères à Pixar.

© Walt Disney Motion Pictures

Après le bouleversant *Toy Story 3* et le mineur *Cars 2*, le studio d'animation à la lampe articulée se décide enfin à sortir un long-métrage au scénario original. Pour la première fois, Pixar remonte loin dans le temps et installe *Rebelle* dans l'Écosse médiévale du X[e] siècle. Après des années de créativité, d'échafaudages de mythes contemporains, faut-il voir là une régression, un retour dans le giron traditionnel de Disney ? Non. *Rebelle* ne se montre pas aussi radical que *Monstres et Cie* ou *Les Indestructibles*, cela dit, les premières minutes avec la princesse Merida donnent immédiatement le *la*.

D'UN ROUX FOUGUEUX

Garçon manqué dans l'attitude, liane adolescente surmontée d'une jungle capillaire d'un roux flamboyant, Merida n'aime rien tant que crapahuter sur le relief écossais à dos de cheval, et développer sa maîtrise du tir à l'arc. Première héroïne Pixar, Merida fait figure de femme forte indomptable, miyazakienne en diable, au grand dam d'Elinor, sa reine de mère, qui s'efforce de lui inculquer les connaissances et les manières d'un membre de famille royale, sous l'œil amusé du roi Fergus. La relation conflictuelle atteint son point d'orgue lorsque les chefs de clan du royaume se réunissent au château pour les fiançailles arrangées de Merida afin de préserver un équilibre politique fragile. Refusant que son destin lui échappe, Merida éconduit, non sans les humilier, tous les prétendants avant de prendre la fuite dans la forêt. Sa rencontre avec une sorcière fait germer l'idée d'un sort pour changer sa mère. Le résultat sera bien au-delà de ses attentes.

AU-DELÀ DES MOTS

Inutile de gâcher la surprise mais la transformation d'Elinor est radicale tant sur son apparence que son discours puisqu'elle la prive de la parole. Idée formidable puisqu'elle permet d'explorer l'essence d'une filiation entre une mère et sa fille, c'est à dire le vrai sujet du film. Pas de ficelles de conte de fées comme, par exemple, un garçon d'étable mystérieux en amour de substitution face à la tradition. À ce titre, *Rebelle* peut être considéré comme le pendant féminin et mûr du *Monde de Némo*. Le « dit », l'orgueil mal placée parasitent la communication. Mère et fille apprennent, à mesure que le film progresse, à écouter le langage du corps, connecté à l'âme, pour recouvrer ce lien viscéral les unissant. Là réside la force de l'animation : celle de véhiculer l'émotion par la force des mouvements, de l'anthropomorphie, la magnificence des êtres et des décors plutôt que par l'explicite.

C'est un domaine dans lequel Pixar excelle et, si *Rebelle* n'atteint pas la force poétique et existentielle de *Là-haut* ou *Ratatouille*, il n'en recèle pas moins de belles séquences poignantes entre Merida et Elinor et donne à ressentir toute la beauté et l'esprit rugueux de l'Écosse à travers la truculence de ses hilarants seconds couteaux. *S'math sin Pixar !*[1]

JULIEN FOUSSEREAU

[1] « Super », en dialecte écossais.

REBELLE

De Brenda Chapman et Mark Andrews, film d'animation, 1h35 Walt Disney Studios Motion Pictures Sortie le 1er août

DONNEZ UNE CHANCE À VOTRE CRÉATIVITÉ

Professionnalisez votre talent !

Lignes et Formations est une école spécialisée dans l'enseignement à distance des arts appliqués. Passionné de dessin, de BD ou d'autres disciplines (photo, décoration, design...), vous pourrez exprimer votre personnalité, perfectionner votre technique et accéder à un métier en rapport avec votre passion. **Passez de l'envie à la réalité !**

Votre formation avec nous

- **Une équipe pédagogique** constituée de **professionnels expérimentés et reconnus**, qui sauront vous transmettre leur passion et leur savoir-faire, avec lesquels vous aurez un véritable échange.
- **Une méthode d'enseignement à distance** pour les métiers artistiques, conçue pour et par des acteurs actuels du secteur professionnel, pour acquérir sérieusement et solidement la réalité et la richesse du métier.
- **Des programmes complets,** clairs et concrets : exercices, méthodologie, exemples, travaux et mises en situations professionnelles à réaliser. Des cours riches et pertinents, structurés et illustrés. La réalisation de votre book professionnel et toutes les corrections 100% personnalisées.
- **Une assistance** à votre disposition 5 jours / 7 pour toutes vos questions et un soutien pédagogique personnalisé par courriel, téléphone, courrier et espace élève sur le web.
- Des stages en milieu professionnel, tout au long de votre formation.

GRAPHISME - ILLUSTRATION

Formation professionnelle
- **Dessinateur-auteur de BD**
- Dessinateur illustrateur
- Designer graphiste
- Maquettiste PAO

Préparation au diplôme
- BTS communication visuelle option graphisme - édition - publicité

Options de spécialisation
- BD
- Retouche numérique
- Illustration jeunesse NOUVEAU

DÉCO - DESIGN - MODE

Formation professionnelle
- Décorateur d'intérieur
- Décorateur merchandiser
- Designer textile
- Créateur-styliste de mode

Préparation au diplôme
- BTS design d'espace

Options de spécialisation
- Design mobilier et accessoires
- Décoration merchandising
- Design textile

PHOTO

Formation professionnelle
- Reporter photographe
- Photographe de studio
- Photographe de mode

Options de spécialisation
- Retouche numérique
- Photographie de mode

Programme de préparation "à la carte" pour les concours des écoles d'arts appliqués.

Formations accessibles à partir de 16 ans avec un niveau 3ème, sauf les préparation aux BTS (bac nécessaire)

LIGNES & FORMATIONS

www.lignes-formations.com

N° Vert 0800 007 051
appel gratuit depuis un poste fixe

Établissement privé d'enseignement à distance soumis au contrôle pédagogique de l'Education nationale
5 avenue de la République 75011 PARIS

POUR EN SAVOIR PLUS renvoyez ce bon SANS AFFRANCHIR
à Lignes et Formations - Libre réponse 28070 - 75533 PARIS CEDEX 11

précisez la formation qui vous intéresse

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal | | | | | | Ville .....

Téléphone | | | | | | | | | | Date de naissance ..... (à partir de 16 ans)

Niveau d'études/diplôme(s) ..... Profession .....

Conformément à la loi «Informatique et libertés» du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

ZOO 1207-1

Spec Ops:The Line
2K Games

© 2K Games

Les *shooters* militaires ne brillent pas souvent, en raison de leur manichéisme outrancier et d'une campagne solo ni faite ni à faire. Ce constat, le studio allemand Yager a décidé de le combattre en secouant ce neuvième opus de la franchise *Spec Ops*. Puisant directement son inspiration dans des références aussi ultimes qu'*Au cœur des ténèbres* et *Apocalypse Now*, *Spec Ops:The Line* mise sur la maturité à travers cette épopée guerrière dans un Dubaï dévasté et en proie à la folie meurtrière. Pas forcément le titre le plus beau ou avancé techniquement, *Spec Ops:The Line* est néanmoins appelé à marquer les esprits par la pertinence de son propos quant à notre part de sauvagerie.
Disponible sur Xbox 360, PS3 et PC
JULIEN FOUSSEREAU

Lego Batman 2: DC Superheroes
Warner Bros. Interactive

Traveller's Tale se décide enfin à bouleverser la formule Lego qu'il n'a eu de cesse de décalquer ces dernières années avec les grands succès du cinéma. Si le fond ne change pas avec les ennemis jurés de Batman cherchant à lui chatouiller le menton, *Lego Batman 2* offre pour la première fois aux joueurs Gotham City en monde ouvert pour des missions secondaires marrantes. En outre, plus d'une cinquantaine de super-héros DC peuvent se substituer au Chevalier Noir après déblocage. De quoi sérieusement prolonger le plaisir.
Disponible sur Xbox 360, PS3, PC, Wii, Mac, 3DS, PS Vita
JF

Mario Tennis Open
Nintendo

Dégoûté par le énième sacre de Nadal à Roland Garros ? Il est grand temps de taper la balle jaune au Royaume Champignon en compagnie de Mario et ses collègues. Et tant pis si le résultat est à des années lumière des meilleures simulations du genre. *Mario Tennis Open* n'a qu'une mission : procurer du plaisir avec de l'arcade défiant les lois de la physique. Sur ce point, cette mouture 3DS remplit son contrat dans le mode solo comme celui en ligne grâce à son *gameplay* simple quoique plus pointu qu'il ne laisse transparaître. Et, comme dans tout Mario sportif se respectant, le mignon cache une réelle cruauté très appréciable.
Disponible sur Nintendo 3DS
JF

VERTIGES GRAVITATIONNELS

Les premiers possesseurs de PlayStation Vita attendaient *Gravity Rush* de pied ferme. Revendiquant des nobles influences, le jeu n'en finit pas de sidérer, tant pour son *gameplay* atypique que pour sa beauté poétique. Et d'imposer le respect.

© Japan Studio / Sony Computer Entertainment

Au commencement est un monde urbain, troublant, jonché d'immeubles influencés à la fois par les architectures de la révolution industrielle et du Second Empire, trahissant une influence *steampunk* avec ses quelques touches rétrofuturistes. Au beau milieu, la jeune Kat se réveille amnésique. Pas loin, un chat stellaire réveille en elle un curieux pouvoir : celui de s'arracher momentanément à la pesanteur terrestre, par tâtonnements d'abord, plus franchement ensuite en filant comme l'éclair les pieds droits devant. Pour mieux se fixer à l'horizontale sur les murs de cette cité dans les nuages nommée Hexa Ville. Contenu dans une jauge, il s'épuise à mesure que l'on se débat dans les airs. Cette dernière vide, on plonge dans le vide, la recharge de ladite jauge évitant de s'écraser sur les pavés. D'autant que Kat doit s'improviser superhéroïne, alors que Hexa Ville subit la double menace d'une tempête gravitationnelle et d'une invasion de monstres protéiformes.

IN THE AIR...

On l'aura compris, la première des nombreuses originalités émanant de *Gravity Rush* réside dans sa maniabilité aérienne. En guerrière courageuse, Kat sait jouer du coup de pied gravitationnel, en prenant son élan en apesanteur, à plusieurs dizaines de mètres, pour mieux écraser son ennemi. L'essence du *gameplay* repose dans cette gravitation à activer par simple pression de la gâchette avant l'ajustement de la trajectoire par le stick analogique alloué à l'orientation de la caméra. Dimension RPG oblige, les gemmes d'expérience, collectées après chaque créature occise, permettent par la suite de développer des variations astrales supplémentaires... De là découle un plaisir grisant dans cet univers semi-ouvert, donc peu assujetti à la linéarité narrative : celui d'explorer son vaste environnement de manière plus verticale, plus transversale même… surtout quand il se révèle aussi éblouissant.

BEAUTÉ HYBRIDE

En effet, *Gravity Rush* est moins une affaire de complexité scénaristique que d'ambiance. Versant dans un onirisme d'un goût très sûr, sublimé par des envolées symphoniques, la création de Keiichiro Toyama (*Silent Hill*) impressionne par sa direction artistique placée sous le signe du *cel-shading*, mariant les écoles japonaise, américaine et franco-belge de bandes dessinées. La parenté saute aux yeux lors des cinématiques, présentées en planches de BD « tactiles » avec phylactères. Mais *Gravity Rush* va beaucoup plus loin dans la mesure où, dans les points de fuite de son décorum, dans son atmosphère propre à la contemplation, le Mœbius d'*Arzak* renaît. Sa force réside également dans sa capacité à revendiquer une multitude de fines références hétéroclites (Caro & Jeunet, Éric Chahi, etc.) pour les transformer en une œuvre d'art vidéoludique d'une cohérence sans faille. D'une élégance folle, *Gravity Rush* a toutes les cartes en main pour devenir un jeu culte, le diamant de la Vita.

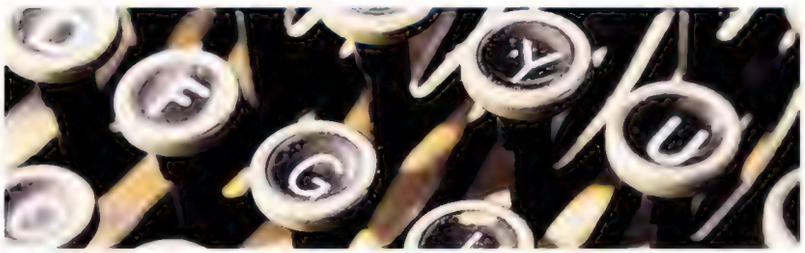
JULIEN FOUSSEREAU

GRAVITY RUSH

Développeur : Japan Studio
Distributeur : Sony Computer Entertainment
Genre : Action / RPG
Exclusivement sur PS Vita

FORT DE SON SUCCÈS ET DE SON STATUT DE PIONNIER
DANS **LE FINANCEMENT PARTICIPATIF**,
MY MAJOR COMPANY S'OUVRE AUJOURD'HUI À
TOUS LES CHAMPS DE LA CULTURE ET DE LA CRÉATION

MY MAJOR COMPANY

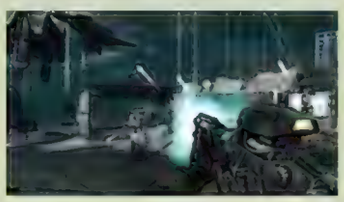


QUAND J'AI RENCONTRÉ MA "PETITE BOUCLÉE",
ÇA A TOUT DE SUITE ÉTÉ LE COUP DE FOUDRE.
TOUT ROULAIT À MERVEILLE ENTRE NOUS,
SANS LE MOINDRE ACCROC.
ET PUIS ON A EMMÉNAGÉ ENSEMBLE.
J'ALLAIS VITE COMPRENDRE QUE POUR
CONNAÎTRE RÉELLEMENT QUELQU'UN,
IL FAUT VIVRE AVEC...

MUSIQUE, BD, LIVRE MAIS AUSSI JEUX VIDEO, PATRIMOINE, PHOTOGRAPHIE, CINÉMA, ETC.,
APPUYEZ-VOUS SUR **LA PUISSANCE DE LA COMMUNAUTÉ MMC**
POUR TROUVER FINANCEMENT ET NOTORIÉTÉ.

www.mymajorcompany.com

Resistance: Burning Skies
Sony Computer Entertainment



© Sony Computer Entertainment

Resistance débarque sur Vita pour devenir de facto le premier FPS utilisant deux sticks analogiques sur console portable. Cette préquelle, *Resistance: Burning Skies*, s'apparente toujours à une uchronie allégorique de la Troisième Guerre mondiale dans les années 50. Notre héros pompier dispose d'un arsenal assez monstrueux pour survivre au milieu des monstres. *Resistance: Burning Skies* a le mérite de prouver que la Vita peut supporter ce genre habituellement développé au rabais sur les nomades. On regrettera tout de même un manque patent de personnalité et sa courte durée de vie en raison d'ennemis franchement stupides.

Disponible sur PlayStation Vita

JULIEN FOUSSEREAU

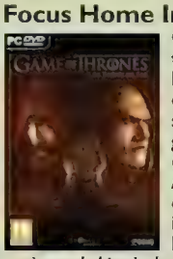
Sorcery
Sony Computer Entertainment

Sortir *Move*, son périphérique de captation de mouvements, des rails balisés du *party game*, telle est l'ambition de Sony avec *Sorcery*. S'adressant à un public assez jeune, *Sorcery* s'envisage comme un jeu d'action / aventure dans un univers *fantasy* dans lequel il faudra guider les pas de Finn, apprenti sorcier. Devenu baguette magique, le *Move* sert à concocter des potions, ou lancer des sortilèges en combat. Le résultat est passable car sa précision laisse à désirer. Dans le même ordre, la réalisation générale ne casse pas des briques dans cette odyssée finalement assez courte.

Disponible sur PlayStation Move

JF

Game of Thrones
Focus Home Interactive



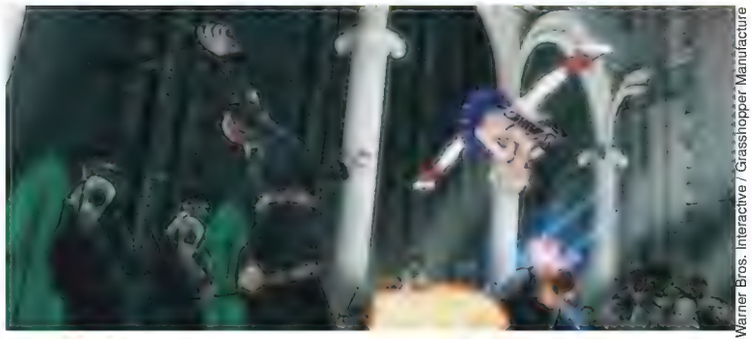
Cyanide Studio touche bien sa bille en matière de simulation sportive de gestion tactique (*Pro Cycling Manager*) mais cette nouvelle incursion dans le RPG démontre après un *Loki* très bof que ce n'est pas sa tasse de thé. Cyanide produit un jeu mi-enquête mi-rôle qui, s'il complète bien les romans et la série à succès de HBO dont il s'inspire, doit faire face à une lourdeur et une imprécision dans le système de combats tactiques. Au mieux satisfaisant, au pire d'une laideur obsolète sans pareil, *Games of Thrones* se révèle moyen et s'adresse tout particulièrement aux fans indulgents.

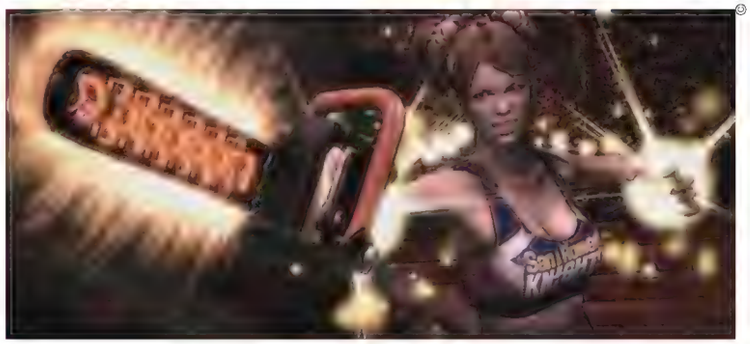
Disponible sur Xbox 360, PS3 et PC

JF

GORE BONBON

N'écoutant que son courage et le doux son de sa tronçonneuse, une pom-pom girl décide de faire face à une armée de zombies venue gâcher sa fête d'anniversaire au lycée, et accessoirement conquérir le monde. Avec une base aussi frappadingue, comment ne pas aimer *Lollipop Chainsaw* ?





© Warner Bros. Interactive / Grasshopper Manufacture

La séquence d'introduction est remarquable dans sa manière de poser un décalage qui ne quittera jamais *Lollipop Chainsaw* : celui d'une imagerie clichée de la jeunesse américaine conquérante, irradiée par la « *win* », peu à peu maltraitée par un mauvais esprit sanguinolent, voire salace. Ainsi, nous découvrons le passif de la famille Starling, combattants des forces surnaturelles depuis des temps très reculés. Juliet, tout juste 18 ans, reine du lycée, est sa représentante la plus insouciante et sexy. L'historique nous est introduit sous forme de vignettes naïves et sommairement animées, bercées par le mythique *Lollipop* des Chordettes. Seulement, cette bonhommie suintante se trouve progressivement pervertie par des petites touches incongrues quoique très drôles (une main aux fesses, des gerbes de sang), noircissant peu à peu le tableau. *Lollipop Chainsaw* annonce un mariage contre-nature entre la douceur acidulée de *Grease* et l'ironie tranchante propre au Japon sur les marottes du *teenager* américain.

LA MARQUE DE SUDA51

Les *gamers* ayant déjà affûté leurs armes par le passé sur *No More Heroes* et *Shadow of the Damned* reconnaîtront instantanément la patte de Goichi Suda, alias Suda51. Créateur roi des univers barrés, il reconduit dans *Lollipop Chainsaw* son affection pour les ambiances nostalgiques, les poses iconiques, un humour potache mâtiné de gore et une obsession notable pour développer des *bosses* de fin de niveau toujours « *over the top* ». Le tout est magnifié par une réalisation survitaminée, ne reculant devant rien dès lors qu'il s'agit d'y aller plein gaz dans le jusqu'auboutisme excentrique. Surtout pas l'hystérie.

ZOMBIE COLLEGE À LA SAUCE NIPPONE

Beat'em all, *Lollipop Chainsaw* se plie à la logique primaire du genre : « moi avancer, moi taper / démembrer », avec le risque réel que la répétition assommante fasse vaciller l'édifice. Fort heureusement, Goichi Suda s'en prémunit par la variété des attaques de Juliet, le pullulement de séquences cinématiques interactives souvent bien placées et de mini-jeux débiles (comme cet hilarant match de basket à base de « décapitations-paniers »). Modernité oblige, Juliet débute avec une batterie limitée de coups (saut carpé, grand écart, tronçonnage à 180°, etc.) qu'elle pourra enrichir de combos spéciaux à débloquer contre des points d'expérience glanés au gré de ses tueries. Ses capacités ne seront pas de trop pour décoller les têtes de morts-vivants toujours plus nombreux et hostiles, qu'ils soient rockeurs à banane, *quarterbacks* ou kamikazes…

En définitive, *Lollipop Chainsaw* n'est pas à mettre devant tous les yeux. Dans le même temps, les amateurs de gore joyeux, biberonnés aux films Troma (*Troméo et Juliette*, *Toxic Avenger*), devront se précipiter sans plus attendre sur ce titre japonais foutraque et malin passant à la moulinette l'*American Dream*.

JULIEN FOUSSEREAU

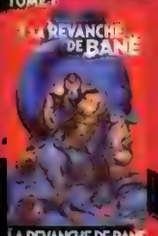
Warner Bros. Interactive / Grasshopper Manufacture
Disponible sur Xbox 360 et PlayStation 3

DC COMICS

TM & © 2012 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED

BATMAN TOME 1
LA COUR DES HIBOUX

BATMAN - KNIGHTFALL
TOME 1



LA REVANCHE DE BANE

GRANT MORRISON
PRÉSENTE BATMAN:
TOME 1

AMÈRE VICTOIRE

BATMAN, C'EST URBAN!

EN VENTE DANS TOUTES LES LIBRAIRIES
EN KIOSQUE DANS LE MAGAZINE BATMAN SAGA
SUR NOTRE SITE: WWW.URBAN-COMICS.COM

URBAN COMICS

TS 99

TBWA\PARIS

CET ÉTÉ, PARTEZ EN VACANCES MOINS CHER AVEC LES TGV 100% PREM'S.*

SNCF

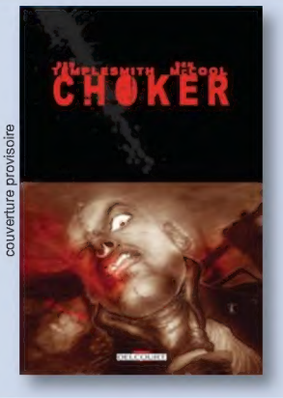
TOUTES LES PLACES SONT À PRIX RÉDUIT DANS LES TGV 100% PREM'S

EN VENTE JUSQU'AU 3 SEPTEMBRE POUR DES VOYAGES DU 5 JUILLET AU 3 SEPTEMBRE.

*Offre TGV 100% Prem's, en vente jusqu'au 03/09/2012 pour des voyages effectués avec TGV entre le 05/07/2012 et le 03/09/2012, sur une sélection de destinations en France, certains jours et dans certains trains. Prix à partir de 25€, valable pour une personne, pour un aller simple, en 2de classe. Billets non échangeables, non remboursables. Offre non cumulable avec toute autre promotion en cours ou tarif réduit SNCF. En vente dans les gares, boutiques SNCF, par téléphone au 3635 (0,34€ TTC/min, hors surcoût éventuel), auprès des agences de voyages agréées SNCF et sur www.voyages-sncf.com

TGV® est une marque déposée de SNCF. Tous droits de reproduction réservés.

Illustration : Maxime Bruneel/Chez Eddy. SNCF - 34, rue du Commandant Mouchotte - 75014 Paris - R.C.S. Paris B 552 049 447.



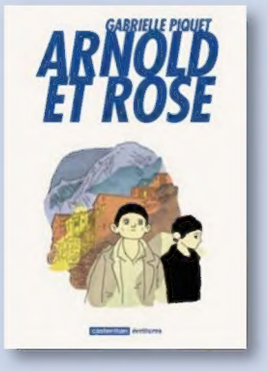
couverture provisoire

Choker

de Ben Templesmith,
Delcourt, 144 p. couleurs, 14,95 euros

Avec *30 jours de nuit, Wormwood, Fell* ou encore *Bienvenue à Howford,* Ben Templesmith est devenu l'un des piliers de la collection comics des éditions Delcourt. Spécialiste du mélange entre science-fiction, ambiance de film noir et horreur, ce graphiste hors pair reste dans son domaine de prédilection avec *Choker.* À Shotgun City, métropole sombre au croisement du Chicago de la prohibition et du Los Angeles de *Blade Runner,* Johnny « Choker » Jackson, un ancien flic devenu détective privé, se voit proposer un marché qui pourrait lui permettre de régler ses comptes et de faire payer ceux qui l'ont maltraité. L'approche réaliste du récit, classique du « bad-ass-pauvre-mec » sur la mauvaise pente, est régulièrement perturbée par l'excellente galerie de personnages déviants créés par les auteurs qui croisent manipulations génétiques, freaks et gangsters. Pour deviner l'ambiance des aventures de cet anti-héros, il faut imaginer un univers et des personnages qui trouveraient leur place dans Sin City et à Gotham.
Au niveau graphique, Templesmith est à son meilleur niveau. Le travail de couleur est remarquable et installe l'impression de malaise que l'on aime tant chez lui, c'est son univers visuel qui donne de la cohérence et de la vraisemblance au chaos de Shotgun City. Si *Choker* n'a pas de quoi faire oublier une série comme *Fell,* l'album permet de patienter avec plaisir en attendant son retour.

JOHN YOUNG

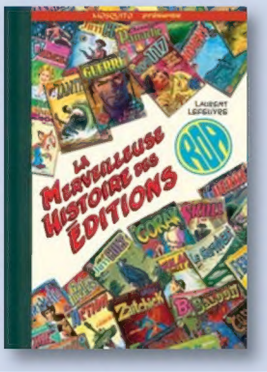


Arnold et Rose

de Gabrielle Piquet,
Casterman, 140 p. n&b, 16 euros

Dans un village de montagne, au début du siècle dernier, deux enfants rêvent d'ailleurs. Arnold est un garçon obéissant et docile, entièrement soumis à l'autorité de son père. Convaincu de son propre talent, il ambitionne de révolutionner la littérature. Rose a un caractère rebelle, que le décès de sa mère ne fait qu'attiser. Malgré leurs différences, les deux enfants deviennent amis, se soutiennent et s'encouragent. Trouveront-ils en ville l'accomplissement de leur destin ? Le précédent livre de Gabrielle Piquet, *Les Enfants de l'envie,* surprenait par son dessin au trait rehaussé de rares aplats noirs, autant que par son histoire, émouvante et d'une belle construction formelle. Un tel souvenir place très haut le niveau d'attente pour le prochain titre… Sur le plan esthétique, *Arnold et Rose* est plus abouti encore. Paysages bucoliques, ensembles urbains ou scènes de foule, le trait gagne en élégance et en lisibilité, en se faisant moins caricatural. Les chemins de lecture, dans ces planches où les dessins ne sont pas organisés en vignettes, sont particulièrement travaillés ; il en ressort une impression de promenade tout à fait inédite. En revanche, l'intention de l'auteur, avec ce récit, n'est pas totalement limpide. Une notice de fin de livre précise que certains propos ont été empruntés à des ouvrages qui traitent de pédagogie ou de manipulation ; c'est sans doute une clef de compréhension.

JÉRÔME BRIOT



La Merveilleuse Histoire des éditions ROA

de Laurent Lefeuvre, Mosquito,
128 p. couleurs, 18 euros

Vous avez lu *Tom et William* (au Lombard) en 2010 ? Ce *one-shot* était une déclaration d'amour aux pockets, ces BD petits formats d'autrefois. Il mettait en avant un gamin au pouvoir de rêve : donner vie à ses héros de papiers. Ces héros venaient d'un monde merveilleux … celui des éditions ROA. Pendant un temps, Laurent Lefeuvre a tenu un blog. Pardon, il semblerait qu'en réalité *Alain Chevrel* ait tenu un blog, sur ces BD dites « de gare ». Les éditions ROA furent alors au cœur de la polémique : comment était-il possible qu'elles ne soient pas aussi connues que Lug et Aredit ? Pourtant, bien des gens ont vu sur Internet de magnifiques couvertures de ces illustrés ! Ils existent bien ces livres, bon sang ! De mauvaises langues disent qu'il ne s'agissait que d'un canular. Les éditions ROA n'existeraient que dans le cerveau (qui a dit perturbé ?) de M. Lefeuvre. Allons bon. En tout cas, avec ce livre, l'auteur va plus loin dans le concept, visant également les non-spécialistes de ces éditions disparues. Un moment de lecture envoûtant, mêlant fausses histoires et vraies anecdotes. Graphiquement, c'est étonnant : des dizaines de magnifiques fausses couv', toutes plus vraies les unes que les autres (ou le contraire). Naviguer entre fiction et réalité est une sensation étrange et agréable. Ces images nous rappelleraient presque des souvenirs imaginaires. L'ouvrage est truffé de titres, noms d'auteurs, jeux de mots, clins d'œil… Un pan d'histoire enfin dévoilé.

FRANCK TOMAIR

Titre

de qqun, éditeur,
nb pages, prix

Überall dieselbe alte Leier. Das Layout ist fertig, der Text lässt auf sich warten. Damit das Layout nun nicht nackt im Raume steht und sich klein und leer vorkommt, springe ich ein: der Blindtext. Genau zu diesem Zwecke erschaffen, immer im Schatten meines großen Bruders »Lorem Ipsum«, freue ich mich jedes Mal, wenn Sie ein paar Zeilen lesen. Denn esse est percipi - Sein ist wahrgenommen werden. Und weil Sie nun schon die Güte haben, mich ein paar weitere Sätze lang zu begleiten, möchte ich diese Gelegenheit nutzen, Ihnen nicht nur als Lückenfüller zu dienen, sondern auf etwas hinzuweisen, das es ebenso verdient wahrgenommen zu werden: Webstandards nämlich. Sehen Sie, Webstandards sind das Regelwerk, auf dem Webseiten aufbauen. So gibt es Regeln für HTML, CSS, JavaScript oder auch XML; Worte, die Sie vielleicht schon einmal von Ihrem Entwickler gehört haben. Diese Standards sorgen dafür, dass alle Beteiligten aus einer Webseite den größten Nutzen ziehen. Im Gegensatz zu früheren Webseiten müssen wir zum Beispiel nicht mehr zwei verschiedene Webseiten für den Internet Explorer und einen anderen Browser programmieren. Es reicht eine Seite, die - richtig angelegt - sowohl auf verschiedenen Browsern im Netz funktioniert, aber ebenso gut für den Ausdruck oder die Darstellung auf einem Handy geeignet ist. Wohlgemerkt: Eine Seite für alle Formate. Was für eine Erleichterung.

NOM GÉNÉRIQUE

Titre

de qqun, éditeur,
nb pages, prix

Überall dieselbe alte Leier. Das Layout ist fertig, der Text lässt auf sich warten. Damit das Layout nun nicht nackt im Raume steht und sich klein und leer vorkommt, springe ich ein: der Blindtext. Genau zu diesem Zwecke erschaffen, immer im Schatten meines großen Bruders »Lorem Ipsum«, freue ich mich jedes Mal, wenn Sie ein paar Zeilen lesen. Denn esse est percipi - Sein ist wahrgenommen werden. Und weil Sie nun schon die Güte haben, mich ein paar weitere Sätze lang zu begleiten, möchte ich diese Gelegenheit nutzen, Ihnen nicht nur als Lückenfüller zu dienen, sondern auf etwas hinzuweisen, das es ebenso verdient wahrgenommen zu werden: Webstandards nämlich. Sehen Sie, Webstandards sind das Regelwerk, auf dem Webseiten aufbauen. So gibt es Regeln für HTML, CSS, JavaScript oder auch XML; Worte, die Sie vielleicht schon einmal von Ihrem Entwickler gehört haben. Diese Standards sorgen dafür, dass alle Beteiligten aus einer Webseite den größten Nutzen ziehen. Im Gegensatz zu früheren Webseiten müssen wir zum Beispiel nicht mehr zwei verschiedene Webseiten für den Internet Explorer und einen anderen Browser programmieren. Es reicht eine Seite, die - richtig angelegt - sowohl auf verschiedenen Browsern im Netz funktioniert, aber ebenso gut für den Ausdruck oder die Darstellung auf einem Handy geeignet ist. Wohlgemerkt: Eine Seite für alle Formate. Was für eine Erleichterung.

NOM GÉNÉRIQUE